DIABLO III, MAX PAYNE 3, CRYSIS 3

№07 | 335 | 2012
ИЮЛЬ

ИГРЫ КАК ИСКУССТВО

СТРАНА ИГР

PLAYSTATION | XBOX | NINTENDO | WINDOWS

PC GAMER
FAMITSU
EDGE
ИЗБРАННОЕ



E3 2012

Решающий старт сезона

Halo 4
Nintendo Wii U
Dead Space 3
Metal Gear Rising: Revengeance
Need for Speed: Most Wanted

СИГЕРУ МИЯМОТО
ИНТЕРВЬЮ С ЛУЧШИМ ГЕЙМДИЗАЙНЕРОМ В МИРЕ



ИСТОРИЯ ТАКТИЧЕСКИХ RPG
ЛУЧШЕЕ НА KICKSTARTER
КАК ВЗРОСЛЕЮТ ИГРЫ

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА
250 р





Слово редакторов

июль 2012 #7 [335]

Одна из претензий к Wii U звучит так: «Весь новый игровой опыт, который обещает Nintendo, рассчитан на компании геймеров. Я живу один, телевизор делить не с кем. В мультиплеер играю только в Интернете, в гости ко мне никто не приходит. И зачем мне Wii U?» Это правда. У Nintendo на Wii U будут и хорошие игры для одного, но они прекрасно обошлись бы и без контроллера с экраном. Возможно, из-за этого японская корпорация заработает на новой консоли чуть меньше денег, чем ожидала. Зато получит хороший плюс к карме.

Большинство хардкорных геймеров (не в России, конечно, но и у нас найдется немало ценителей) все равно купит консоль. Потому что Pikmin, Zelda, Mario, Metroid. Однако главный смысл Wii U – в том, чтобы собирать семью и друзей за консолью. Поэтому одинокий геймер-затворник будет мотивирован поднять задницу со стула, встретиться с виртуальными друзьями в реале и позвать себе в гости. Он купит себе Just Dance 4 и научится танцевать. Возможно, возьмет WiiFit и приведет себя в форму, позволяющую без стыда сделать следующий шаг и записаться на настоящий фитнес.

Уже сейчас подавляющее большинство геймеров – нормальные люди, у которых есть жизнь. Но карикатурные задроты, над которыми смеются в Интернете, тоже существуют. Именно они компрометируют наше увлечение, и их надо менять к лучшему. Новая консоль Nintendo даст волшебный пендель самым упрямым. И это прекрасно.

Константин Говорун, главный редактор
darkwren.livejournal.com

Давно мечтал побывать на E3 – и вот в этом году слетал. Именно в плане развлекательных мероприятий выставка скупа: тут выстреливают в воздух скомканными футболками, катают на дорогих машинах с символикой Forza Horizon, дают сфотографироваться с героинями Tekken и даже осторожно потрогать броню Мастера Чифа, но у людей, которые приехали именно работать (а таких, надо понимать, большинство) на это совершенно не будет времени. Вместе с тем, яркое шоу из E3 делают американские журналисты. Огромные стенды IGN и GameSpot, прямой эфир, сцена, куда приглашаются разработчики рассказывать о своих играх. Постоянно встречаешь людей с камерами и микрофонами, и их сайты регулярно обновляются свежими материалами. В этом смысле работа в печатном издании попроще: есть некий запас времени для подготовки отчетов. Но тем, кто создает сайт в России, проще отправлять одного корреспондента, а всех остальных заставлять из Москвы нон-стоп мониторить пресс-релизы – все равно толкового вещания с места событий не получится.

Но вот что по-настоящему странно, так это обсуждать неприятные слухи об остальных подобных выставках. Например, говорят, что ни Microsoft, ни Nintendo не будут присутствовать на GamesCom. А «Игромир» проигнорируют Sony, Electronic Arts и Sega. И если в России выставочную площадку можно забить Prime World и World of Tanks, то что же достанется немцам? Тоже MMO, но в три раза больше?

Евгений Закиров, редактор
dezig.livejournal.com

Главный редактор Константин Говорун wren@glc.ru
Зам. главного редактора Наталья Одинцова
Редакторы Евгений Закиров, Сергей Цилюрик, Святослав Торик
Арт-директор Егор Тулин
Перевод Андрей Гатинский, Сергей Думаков, Анатолий Сонин
Верстальщик Наташа Титова
Корректор Юлия Соболева
GAMELAND ONLINE Алексей Бутрин
Видео Юрий Левандовский
Адрес редакции 115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06
strana@glc.ru
Генеральный издатель Андрей Михайлюк dronich@glc.ru
Зам. ген. издателя по развитию Евгений Попов popov.e@glc.ru

(game)land

Генеральный директор Дмитрий Агарунов
Финансовый директор Андрей Фатеркин
Директор по маркетингу Елена Каркашадзе
Главный дизайнер Энди Тернбулл

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Тел.: (495) 935-7034,
факс: (495) 545-0906

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Тел.: (495) 935-7034
факс: (495) 545-0906

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Заместитель Генерального Директора по продажам Зинаида Чередниченко zinaidach@glc.ru

Директор группы LIFESTYLE Алиса Сысоева sysoeva@glc.ru

Старший менеджер Мария Самсоненко samsonenko@glc.ru

Директор группы TECHNOLOGY Марина Филатова filatova@glc.ru
Старший менеджер Светлана Мельникова melnikova@glc.ru
Менеджеры Дмитрий Качурин kachurin@glc.ru
Елена Поликарпова polikarpova@glc.ru

Директор группы CORPORATE Кристина Татаренкова tatarenkova@glc.ru

Старший трафик-менеджер Марья Буланова bulanova@glc.ru

ОТДЕЛ СПЕЦПРОЕКТОВ
Директор Александр Коренфельд korenfeld@glc.ru

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
Телефон: (495) 935-7034,
Факс: (495) 545-0906

Директор по дистрибуции Татьяна Кошелева kosheleva@glc.ru
(495) 935-70-34 доб. 225
Руководитель отдела подписки **Виктория Клепикова** klepikova@glc.ru
(495) 663-82-77

Руководитель отдела спецраспространения Наталья Лукичева lukicheva@glc.ru
(495) 935-70-34 доб. 248
Подписные индексы по объединенному каталогу «Пресса России»: 83466
по каталогу российской прессы «Почта России»: 10877
Подписка через Интернет www.glc.ru

Учредитель и издатель
ООО «Гейм Лэнд»

115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06

Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ № 77-11804 от 14.02.2002.

Тираж 190230 экземпляров
Цена свободная
Типография Zapolex, Польша

В номере опубликованы синдицированные материалы из журналов Famitsu Weekly (ИД Enterbrain), Edge и PC Gamer (ИД Future)».



НА ОБЛОЖКЕ
Need for Speed: Most Wanted

Слово команды



СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

Стаж в журнале: 8 лет

Любимые игры: Final Fantasy XII, Metroid Prime

Все три RPG для Wii, локализации которых добивались активисты Operation Rainfall, наконец-то вышли на английском, и все оказались хорошими (а Xenoblade – так вообще замечательной). Организовывать пышные проводы Wli, как мы это делали с DS, смысла нет – она умирала долго и неприятно и так и не дотянула до выхода преемницы. Тем не менее, вспоминать о «революционной» консоли Nintendo я буду исключительно в положительном ключе – игры-то на ней выходили отличные.



СВЯТОСЛАВ ТОРИК

Стаж в журнале: 7 лет

Любимые игры: Ретро

Открыв для себя Ratchet & Clank, долго не мог понять, почему мне здесь все так знакомо (и отдельно: какой контраст с Resistance от той же студии!). Потом понял: я же перед этим в God of War играл. Прыжки, апгрейды оружия, смена локаций, тайники, боссы – все один к одному. Только возрастной контингент у этих игр разный, но с высоты моих лет это уже точно не имеет значения.



АНАТОЛИЙ СОНИН

Стаж в журнале: 5 лет

Любимые игры: Metal Gear Solid 2, Shadow of the Colossus

На блогах и форумах нынешнюю E3 уже называют худшей в истории, но лично я выставкой остался полностью доволен. Пяток хороших игр анонсировали, пяток ожидаемых показали, на новое поколение намекнули – чего еще желать? Да одни только Watch Dogs и Agni's Philosophy нынешнюю E3 уже оправдали. В конце поколения глупо было надеяться на что-то большее.



ЕВГЕНИЙ ЗАКИРОВ

Стаж в журнале: 6 лет

Любимые игры: Soul Hackers, Chrono Trigger

Хит сезона: Virtua Fighter 5 Final Showdown наконец-то перебрался с аркад на домашние консоли. Расклад такой: 1200MP за саму игру и по 400MP за возможность изменять костюмы какому-нибудь персонажу. Quest-режима нет. Sega, понятно, хочет повторить аркадную историю – и продает «шмот» активнее, чем кто-либо рассчитывал. Ну и пусть! Мы слишком долго ждали VF5FS, чтобы ныть по пустякам.



АНДРЕЙ ОКУШКО

Стаж в журнале: 3 года

Любимые игры: Europa Universalis III, Disgaea 2

Наконец-то добрался до Diablo III. И… вынужденно согласился с фразой «третья часть – клон второй». Да, навыки распределяются не так, есть аукцион и т.д. и т.п., но ушки Diablo II торчат из всех щелей. Но разве плохо то, что нам дали улучшенный вариант «той самой игры»? Хотя сценаристов я бы уволил.



АННА ЯНИЛКИНА

Стаж в журнале: 4 месяца

Любимые игры: MMO

Мистическая сила WoW существует! Иначе как объяснить, что я, отправляясь за холодильником, умудрилась обзавестись тематическим, но в принципе уже просроченным ковриком со Смертокрылом. А если учесть, что я уже год как не играю в Ту-Самую, то... остается спихивать все на магию Blizzard.

Содержание

ТЕМА НОМЕРА



СЛЕДУЮЩИЙ НОМЕР
в продаже с 26 июля

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

INDUSTRY

FUTURE

ЭКСКЛЮЗИВ НОМЕРА



CONTENT

REVIEW

ВАЖНОЕ



REVIEW

GAME DISTRICT

GAME +

Сергей Цилюрик



Игровая карта мира: IO Interactive





НИЛЬС ЙОРГЕНСЕН,
глава IO Interactive

«КОГДА ЛЮДИ РАБОТАЮТ НАД ЧЕМ-ТО ОДНИМ ДОСТАТОЧНО ДОЛГО, У НИХ ПАДАЕТ КРЕАТИВНОСТЬ. ЧТОБЫ ЭТОГО ИЗБЕЖАТЬ, МЫ ОРГАНИЗОВАЛИ СПЕЦИАЛЬНЫЙ ОТДЕЛ-ИНКУБАТОР, КОТОРЫЙ РАБОТАЕТ НАД НОВЫМИ IP И ВСЕВОЗМОЖНЫМИ ПРОТОТИПАМИ, КОТОРЫЕ МОГУТ ПРИГОДИТЬСЯ И В НОВЫХ, И В СУЩЕСТВУЮЩИХ IP».

СЛЕДУЮЩИЙ РЕЛИЗ
Hitman: Absolution
[PC, PS3, Xbox 360]

ИГРОГРАФИЯ

Hitman: Codename 47	2000	PC
Hitman 2: Silent Assassin	2002	PC, PS2, Xbox, GC
Freedom Fighters	2003	PC, PS2, Xbox, GC
Hitman: Contracts	2004	PC, PS2, Xbox
Hitman: Blood Money	2006	PC, PS2, Xbox, Xbox 360
Kane & Lynch: Dead Men	2007	PC, PS3, Xbox 360
Mini Ninjas	2009	PC, PS3, Xbox 360
Kane & Lynch 2: Dog Days	2010	PC, PS3, Xbox 360



Легко узнаваемая символика компании.

СКАЛЬДЫ НАШИХ ДНЕЙ

Сравнительно миниатюрная датская компания IO Interactive уже долгие годы остается неизвестной широким массам – в отличие от разрабатываемых ей игр. История IO, впрочем, не блещет захватывающими виражами из взлетов и падений: образовалась из безвестной Reto-Moto в 98-м, была через несколько лет перекуплена Eidos, а ныне является филиалом Square. До скучной роли дочернего предприятия IO, правда, так и не опустились: как и прежде, они выпускают легко узнаваемую и востребованную продукцию, не передавая ее производство в чужие руки.



Копенгаген во время войны.

КОМУ ВОЙНА, А КОМУ МАТЬ РОДНА

Дания была оккупирована войсками фашистской Германии в 40-м, не оказывая при этом практически никакого сопротивления. Страна сумела сохранить относительную независимость, а уровень жизни значительной части населения даже повысился благодаря появлению новых хорошо оплачиваемых рабочих мест для поддержки немецких войск. При этом было организовано коллаборационистское движение по борьбе с советской армией. Партизанское движение в Дании начало набирать силу лишь к окончанию войны.



Зловещее лицо советской пропаганды.

ВОДОПРОВОДЧИК ПРОТИВ ПОЛКОВНИКА БУЛЬБЫ

Концепцию Freedom Fighters можно описать емкой фразой из интервью одного из представителей IO Interactive: «Место действия игры – альтернативная реальность, в которой Вторую мировую выиграл Советский Союз». В этой страшной реальности советские милитаристы установили диктат над США, и только отважный сантехник из Бруклина, вступивший в отряд сопротивленцев, может дать отпор мерзким оккупантам. Русские, конечно же, пьют водку, сотрудники КГБ готовы вставить нож в спину, а главный герой в конце обретает истинную любовь.

ДАНИЯ | КОПЕНГАГЕН


Датские войска в «Казаках».

О МАЛЕНЬКОМ, НО ВОИНСТВЕННОМ НАРОДЕ

Датчане – не частые гости в мире видеоигр, но кое-где скандинавскому народу все же удалось засветиться. В Command & Conquer: Red Alert Дания оказалась захвачена советскими войсками, но на помощь ей вскоре явились силы союзников, уничтожившие вражеские базы на территории страны. Сыграть за самих датчан можно было в аддоне Denmark – The Vikings к Civilization V (сценарий аддона посвящен набегам викингов на Англию) и «Казаки: Последний довод королей» (позже – «Казаки: Снова война»), где те стали обладателями одного из сильнейших юнитов в игре – датского мушкетера.


Юный Ганс на улицах Копенгагена.

ВЕСЕЛАЯ ИСТОРИЯ О ГРУСТНОМ СКАЗОЧНИКЕ

В 2007-м малоизвестная датская компания GuppyWorks закончила разработку Die märchenhaften Abenteuer des Hans Christian Andersen (на русском издававшейся как «Быть Г. Х. Андерсеном. История о гадком утёнке») – единственной, пожалуй, игры, посвященной великому писателю. Главным героем ее стал сам четырнадцатилетний Ганс, направившийся в столицу в поисках славы и успеха, но сюжет был вполне сказочным, со спасением принцессы из лап тролля. Следующий проект GuppyWorks об Андерсене и Снежной королеве света так и не увидел.


Агент 47 может быть сентиментален, но истинное милосердие ему неведомо.

НЕ ВЕРЬ, НЕ БОЙСЯ, НЕ ПРОСИ

Самое известное творение IO – эпопея о безымянном персонаже, лишенном шевелюры, страха и способности к моральным терзаниям. Протагонист Hitman путешествует по всему миру, тихой сапой устраняет неприятелей и вообще старается вести себя как образцовый киллер, не доставляющий заказчикам лишних неприятностей. Новый выпуск сериала должен выйти ближе к концу текущего года.



ДЖЕНОВА ЧЕН, автор Flower и Journey:
Главное, что мне не нравится в видеоиграх, – это то, что они недостаточно хороши для взрослых. Чтобы взрослые получали удовольствие, нужно их интеллектуально стимулировать, дать им что-то, связанное с реальной жизнью. Игра в покер учит вас обманывать людей, это к реальной жизни имеет прямое отношение. А хедшот из снайперки – нет. Игры должны быть интеллектуально релевантными.



ДЖОН ШАППЕРТ, исполнительный директор ранее EA, а ныне Zynga:
Большие консоли надо создавать годами, они требуют огромных бюджетов, и нужно надеяться, что ставка, которую ты сделал три года назад, выиграет. Это очень, очень сложный бизнес.

ТРАДИЦИОННЫЕ ИГРЫ СТАЛИ БОЛЕЕ CORE-ОРИЕНТИРОВАННЫМИ. ОНИ ТРЕБУЮТ ДОРОГОЙ КОНСОЛИ, ИСПОЛЬЗУЮТ КОНТРОЛЛЕР, КОТОРОГО ПРОСТЫЕ ЛЮДИ БОЯТСЯ, И ИХ ИНТЕРФЕЙСЫ НЕ ВСЕГДА ЛЕГКИ В ОСВОЕНИИ.

Люди покупают меньше игр и играют в них дольше. У многих игроков не хватает времени – у них нет двух часов, у них есть 15 минут, и они не хотят тратить деньги. Но есть и хорошая новость – хоть доля традиционного гейминга и уменьшается, индустрия в целом растет.



ГЕЙБ НЬЮЭЛЛ, глава Valve:
Когда я работал в Microsoft, действия наших потребителей были для нас дремучим лесом. Многие компьютеры тогда продавались с предустановленным MS Office, и работавшие над Office сотрудники боялись, что люди, купившие компьютеры, могли просто отформатировать свои жесткие диски и поставить MS-DOS вместо Windows. Поэтому мы решили провести исследование, чтобы узнать, что у потребителей установлено на PC, – очень дорогое исследование. Хорошая новость, полученная в результате, заключалась в том, что в то время 20 миллионов человек в США использовали Windows.

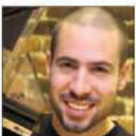
Но меня шокировало то, что Windows была лишь вторым по популярности приложением в США. Номером один был Doom – shareware-программа, которую сделала не какая-нибудь компания-гигант, а техасская студия из 12 человек, которая распространяла ее даже не через ритейл, а через BBS и прочие доинтернетовские механизмы. Для меня тогда грянул гром. Microsoft нанимала по полтысячи менеджеров по продажам, а у них вся компания состояла из дюжины человек, и она создала самое широко распространяемое приложение в мире.



СОРЕН ДЖОНСОН, ведущий дизайнер Civilization IV, ныне сотрудник Zynga:
Изменения в индустрии, связанные с уходом людей в социальный и мобильный сегменты, демонстрируют проблемы старой модели. Эта модель завязана на продаже 60-долларового продукта в коробке, требующего огромных капиталовложений, чтобы привлечь покупателей. AAA-производство означает десятки, если не сотни, миллионов долларов бюджета, которые можно отбить лишь продажами нескольких миллионов копий по цене в $60. Эта бизнес-модель может работать, но маржа там невелика и становится все меньше с возрастанием стоимости разработки и падением ритейл-продаж. Один из наиболее странных парадоксов этой системы заключается в том, что

НЕКОТОРЫЕ ИГРЫ СРЕДНЕГО КЛАССА СТОЯТ СЛИШКОМ МАЛО, ЧТОБЫ ТРАДИЦИОННЫЕ ИЗДАТЕЛИ ИХ ФИНАНСИРОВАЛИ,

потому что компании стараются употребить все свои организационные ресурсы на продвижение нескольких ключевых тайтлов.



ДИ БРАУН, глава студии Beenox:
Я с уверенностью скажу, что с внутренней перспективы репутация Activision кажется незаслуженной. Activision купила Beenox в 2005-м, тка что мы с ней уже шесть лет. Мы с ней работали и до приобретения, и причина, по которой я, основатель студии, согласился на эту сделку, заключалась в их подходе к культуре независимых студий.

Activision всегда обходилась с нами как с партнерами, а не пыталась нами управлять. С креативной точки зрения они были очень хороши – когда мы начали работать над Shattered Dimensions, все, о чем нас тогда попросили, – сделать игру про Спайдермена. Как разработчик, я очень ценю эту степень свободы и возможность сделать ту игру, которую мы сами хотим сделать.



РОББИ БАХ, бывший глава отдела развлечений и устройств Microsoft:
Часть успеха Xbox последовала из-за того, что Sony наломала дров. Они не смогли управиться со своими 70% рынка, со своими партнерами, со своей структурой затрат. Переход к PlayStation 3 был очень, очень плох.

Они сделали очень мало ошибок в последние 10 лет. А если у вас стартап, а ваши конкуренты не делают ошибок, то мир сразу становится жестоким и недружелюбным, сколько бы у вас денег ни было.



КИМ СВИФТ, дизайнер Portal и Left 4 Dead 2:
Дизайн уровней для нас – мета-игра, в которой мы, дизайнеры, смотрим на пространство и пытаемся представить, как будет решаться данная головоломка, куда должны смотреть игроки, чего мы от них хотим, куда они должны попасть. В этом смысле это для нас игра, целью которой является манипулирование вами – звучит ужасно, но это правда. В хорошем уровне игрок пойдет именно туда, куда мы захотим, будет смотреть туда, куда мы захотим, и подберет верные предметы, даже не задумавшись, что мы все специально так подстроили.



ГИЙОМ РАМБУР, глава Good Old Games:
Многие люди в индустрии были уверены, что первым делом запиратят именно GOG-версию [The Witcher II], а оказалось, что первой пала ритейл-версия, в которой был DRM. При этом кто угодно мог скачать игру с GOG.com и выложить на нелегальные сайты, но этого не произошло. Я полагаю, что релиз незащищенной игры не несет престижа, нужно ее взломать, чтобы написать «взломано XYZ». А как звучало бы «не взломано XYZ, нечего было взламывать»? Смешно, не правда ли? Им важна слава – кто первым доставит игру, кто лучше всех взламывает. Версия без DRM с GOG.com просто не вписалась в эту схему.



КЛИФФ БЛЕЖИНСКИ, автор Gears of War:
Сейчас мой совет Японии таков: на рынке распространяемых на дисках игр нельзя игнорировать мультиплеер. Я не говорю, что мультиплеер должен быть в каждой игре. Но вот, например, Shadows of the Damned – замечательная, сумасшедшая, смешная игра с классным геймплеем, но без мультиплеера. Я не призываю запихнуть туда versus-режим, есть же миллиард разных способов взаимодействия игроков друг с другом. Например, Demon's Souls и Dark Souls. По иронии, самые инновационные игры, обладающие тем, что мы называем «mingle player», размывающие рамки одиночной и многопользовательской игры, были сделаны в Японии!



МАРК КЕРН, глава разработки ранее World of Warcraft, ныне F2P FPS Freefall:

ПОЛЕМ ДЛЯ СОПЕРНИЧЕСТВА ДОЛЖНЫ СТАТЬ НАШИ ИДЕИ И УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ НАШЕГО ГЕЙМПЛЕЯ, А НЕ IP, НЕ ЛИЦЕНЗИИ, ПО КОТОРЫМ ДЕЛАЮТСЯ ИГРЫ, И НЕ РАЗМЕРЫ МАРКЕТИНГОВЫХ БЮДЖЕТОВ.

Сейчас делают или инди, или гигантские ААА-сиквелы известных IP с деривативным геймплеем, который переиначивается снова и снова, поскольку это единственная надежная ставка, когда на кону сотни миллионов долларов. А посередине ничего нет, и в последнее время независимые студии закрываются одна за другой.

Еще один волнующий симптом – эта волна увольнений каждый раз, как запускается какой-нибудь продукт. Люди говорят: «О, это нормально, в Голливуде так всегда делают». Нет, это не нормально. В Голливуде все работают по контрактам, они ожидают занятость от A до B. В игровой индустрии же большие издатели нанимают пачками людей, рассчитывающих получить стабильное место, а оптом в конце проекта всех увольняют, потому что она недостаточно выстрелила. Это нежизнеспособная схема.

Я думаю, что сама модель сломана. Все делают все большие и больше ставки и стараются избегать риска. А если постоянно осторожничать с геймплеем, принимая только самые безопасные решения, людям надоест ваше говно, им станет скучно, и они уйдут. И вы при этом не выпестовали никаких «серединных» инноваций и новых идей. Так что, по-моему, консоли мертвы.



ЭДМУНД МАКМИЛЛЕН, дизайнер Super Meat Boy и The Binding of Isaac:
Для нас основная проблема с мобильными платформами – это недостаток уважения по отношению к игроку. Выглядит так, как будто многие из этих компаний считают свою аудиторию за тупой скот, который можно собрать, надоить и отпустить восвояси. Сейчас модно сделать простенькую игру и повесить перед игроком этакую power up-морковку. Игрок ее видит и хочет получить – но для этого нужно провести ряд очень рудиментарных повторяющихся действий, и когда он ее получает, рядом падает еще одна и требует их опять что-то делать.. Но вот в чем соль – вместо того, чтобы достигать этих «целей» и крутиться как белка в колесе, вы можете просто заплатить доллар и получить желаемое! Или еще лучше, заплатить десять и открыть все возможное, даже не играя в игру! Словами не описать, насколько это отвратительно и вредно – для игр, для геймеров и для всей платформы в целом. Эта бизнес-тактика – это пощечина самому геймдизайну, она воплощает все, что не так с мобильным/казуальным игропромом.

По следу Альтаира



Святослав Торик

В ИГРАХ «ПОД СТАРИНУ» САМОЕ СЛОЖНОЕ И В ТО ЖЕ ВРЕМЯ ИНТЕРЕСНОЕ – ЭТО ВОССОЗДАТЬ АТМОСФЕРУ ЗАЯВЛЕННОГО ВРЕМЕНИ И МЕСТА. РАЗРАБОТЧИКИ ПУТЕШЕСТВУЮТ НА ДРУГОЙ КРАЙ ЗЕМЛИ, ГДЕ ЗАПИСЫВАЮТ ТОННЫ, КИЛОМЕТРЫ И ГИГАБАЙТЫ РАЗНООБРАЗНОГО МАТЕРИАЛА. НО НАСКОЛЬКО ДИЗАЙНЕРАМ В ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТИ УДАЕТСЯ ПЕРЕДАТЬ ЕСЛИ НЕ ВРЕМЯ, ТО ХОТЯ БЫ МЕСТО ДЕЙСТВИЯ?

Мне удалось проверить это на Assassin's Creed: воспользовавшись оказией, я посетил остатки тех мест, по которым виртуальный хашишшин прыгал восемьсот лет назад.

ИЕРУСАЛИМ

Первый раз мурашки по спине пробежали в тот момент, когда я, проплутав около часа по Старому городу Иерусалима, вышел к северным Дамасским воротам. Несмотря на то, что Альтаир по игре попадал в город через Львиные ворота на востоке, я почувствовал именно то, что должен был – доверие к дизайнерам. Я ощутил сходство того, что я видел в игре с тем, что я вижу сейчас. Это чувство усилилось, когда я попал на удобную смотровую площадку, с которой были видны все те горы и возвышения, которые так удачно подвернулись под руку программистам-оптимизаторам – помните, как Альтаир скачет на коне по условному каньону то к одному городу, то к другому?

К мелочам придираться было бы неприлично и просто несоразмерно по сложности той цели, которую поставили перед собой канадские разработчики. Поэтому реально крупный недостаток у первой части Assassin's Creed лишь один – архитектура. Разумеется, сегодня мы не знаем, рвались ли ввысь те минареты, на которые влезал Альтаир ради очередной порции «орлиного осмотра», в те времена. Но мы точно знаем, что, например, ворота императора Адриана состояли из трех арок – монреальцы, мягко говоря, проигнорировали это знание. И в самом деле, неопытный глаз вряд ли отличит османскую архитектуру от римской.

Впрочем, даже вышеупомянутые Львиные ворота в реальном Иерусалиме мало похожи на виртуальные. И не только потому, что они, как и Дамасские ворота, турецкий «новодел». Это просто нечто странное с высокой центральной аркой и двумя башенками с пустыми альковами. Ну да ладно – в конце концов, за столько лет могло произойти что угодно. Изучение выдуманной архитектуры под лупой это действительно что-то маргинальное, да и вообще я тут про ощущения хочу рассказать, а не фактику. А по ощущениям, как я уже сказал, мурашки подтвердили узнаваемость.

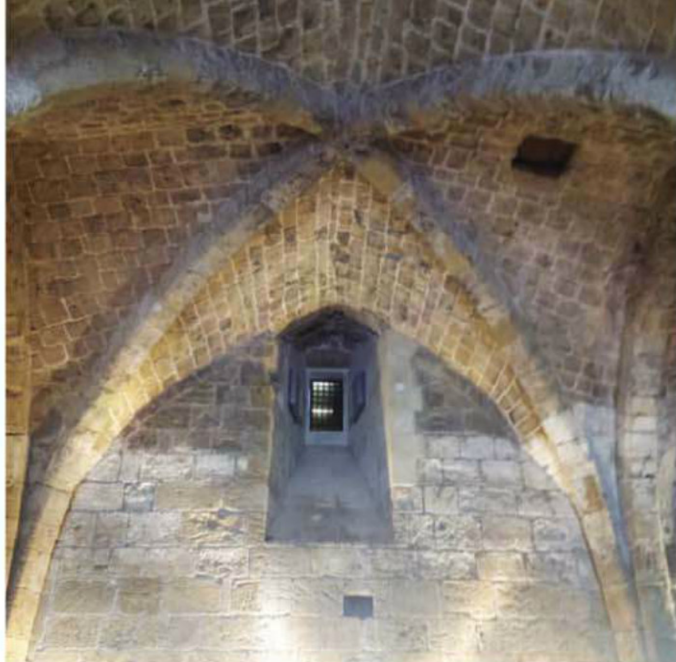
Второй раз я вздрогнул, забравшись на крыши Старого города. Случайно обнаружил какую-то железную лестницу, по которой бодро пробренчала группа туристов – ну и решил последовать за ними. Лестница привела меня на небольшую, в общем-то, высоту – метров, может быть, шесть или семь над арабским базаром. Я огляделся, уныло отметил пару изъевших глаза достопримечательностей и отправился бродить по ограниченному пространству. И тут, случайно отметив геометрию крыш и относительное размещение их к стенам города, я словил мощный приступ мурашек. Не то, чтобы я почувствовал себя Альтаиром, паркурящим по крышам к очередной цели, но я был близок к тому, чтобы отыскать самую высокую башню и определить на ней балку для осуществления Прыжка Веры.

Кстати, о балках. Похоже, что за восемь столетий необходимость в деревянных перекладинах и укреплениях совсем пропала (что подтверждается алюминиевыми листами, накрывающими арабский базар на высоте крыш). Со смотровой площадки мне удалось отыскать лишь одну торчащую деревяшку сомнительного функционала. По крайней мере, прыгать бы на нее я не стал.

В «новом» Старом городе разделение мусульман, христиан, евреев и армян более ярко выражено, чем в AC. Популяционный суп примерно такой же по составу, только консистенция другая. Тем не менее, я не ожидал, что в Иерусалиме арабский базар – настоящий: с громкими зазывалами, наглыми детьми, невозмутимыми продавцами и таскающими на голове подносы грузчиками (очень узкие улочки) – настолько сильно разнится с христианскими торговыми рядами – показушными, сверкающими и категорически бездуховными. Собственно, вот этого как раз в Assassin's Creed и не хватало, там все какое-то одинаковое по рыночной части.

АККО

В жилой части два реальных города Святой Земли практически не отличались – те же смуглые лица, те же тенистые улочки, те же крыши... другое дело восемьсот лет назад! На столичном солнце ярко сияет купол Скалы, отбрасывая лучики своего величия на бедные лачужки арабов, а в главном порту королевства неприступным дворцом вздымаются палаты рыцарей-госпитальеров, окруженные мастерскими генуэзских, венецианских и пизанских ремесленников. За тысячу лет все это неоднократно разрушалось, засыпалось землей и мостилось новым материалом, поэтому найти в Акко башню подобную той, что возвышается у одной из стен цитадели в AC, сейчас невозможно. Еще, пожалуй, стоит отметить то, что периметр османских укреплений сильно отличается от того полуострова, на котором сегодня располагается старый город. Судя по тому, что в прибрежных водах торчат обработанные камни и даже остатки башни, Акко потихоньку сползает в воду. Спешите посмотреть, пока еще не все утонуло!







▲ Такие своды готического характера в палатах госпитальеров встретились археологам лишь в одном зале. Почему-то они решили, что там была столовая. Но мы-то знаем...



▲ Семьсот лет назад внешняя стена Акко была настолько высокой и неприступной, что затролленные крестоносцами мамлюки, захватив крепость, разнесли ее по кирпичику. Просто на всякий случай – а то вдруг опять эти дурные европейцы вернутся.







▲ Слева внизу – единственная деревянная балка, которую мне удалось найти на крышах Старого города. Кстати, с крыши мечеть Скалы, маячащая за спутниковыми тарелками, выглядит далеко не так величественно, как в AC – там ее из любого угла было заметно.



▲ Дамасские ворота – прекрасный образчик османской архитектуры середины XVI века, но все равно почему-то возникают ассоциации с Иерусалимом 1191-го.

А не утонуло, кстати, на удивление многое. Я ожидал, что найду в старом городе лишь груду камней, но оказалось, что археологи поработали на славу. Свежевыкопанная цитадель госпитальеров с ее величественными пустыми залами и, увы, редкими артефактами тех времен вроде колодцев для пресной воды и пары могильных плит, внушает симпатию. Аудиогид заряжен аж на сорок минут рассказов об этом славном месте, о том, где рыцари обедали, где спали, где располагали больных, где принимали паломников и так далее. И здесь, в одном из залов с высокой готической «розой» я снова увидел знакомые черты того, что я наблюдал в Assassin's Creed. К сожалению, это было последнее впечатление такого рода. Я прошелся и по секретным туннелям крестоносцев, и по всему побережью, но, видимо, действительно мало чего осталось в Акко от тех времен. К тому же сам городок оказался заметно меньше по размерам, чем его виртуальный аналог (пусть и восьмисотлетней давности).

В Дамаск я по понятным причинам не попал, однако считаю, что поездка даже в эти два города не прошла зря. Как минимум трижды я испытал ни с чем не сравнимое чувство узнавания и какого-то единения, что ли, с Альтаиром. А в ближайший год я надеюсь посетить и Венецию с Римом – в том числе и с целью проинспектировать места боевой славы Эцио Аудиторе. СИ

О приоритетах



Лилия Дунаевская

TEMPORA MUTANTUR ET NOS MUTAMUR IN ILLIS, И В НАШ ВЕК СТАРИННАЯ ПОГОВОРКА АКТУАЛЬНА КАК НИКОГДА РАНЕЕ, ВЕДЬ РАДИКАЛЬНЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ ПРИНОСИТ С СОБОЙ КАЖДОЕ НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ. ВОТ ТОЛЬКО, КАК ЛЮБЯТ ГОВОРИТЬ КОНСЕРВАТОРЫ, «НОВОЕ НЕ ЗНАЧИТ ЛУЧШЕЕ». НО НЕЛЬЗЯ С ТАКИМ КОНСЕРВАТИЗМОМ ЗАЙТИ СЛИШКОМ ДАЛЕКО?



Опубликованный в данном номере спецматериал И. Ерышева посвящен по форме играм, где так или иначе затрагиваются внутрисемейные отношения, но по сути раскрывает тему более широкую – тему взросления геймеров вообще. Незаживающая рана после смерти близкого человека, боязнь за ребенка, необходимость выбора между разгульной жизнью человека молодого и степенной жизнью человека женатого, попытки наладить отношения с родителями во взрослом возрасте – со всем этим приходится соприкасаться большинству людей лет эдак тридцати. Возраст, как свидетельствуют различные статистики, среднего геймера. И если подобный геймер не прожил в застенках подобно хикикомори большую часть сознательной жизни и склонен к эмпатии, то он запросто будет сочувствовать протагонистам тех же Catherine или Heavy Rain: уж слишком знакомы их переживания. При этом планка возраста поднялась не только в драмах о нелегкой жизни обычного менеджера, а в принципе: даже в японских играх, где томные бисёнены становились генералами-адмиралами в разгар пубертата, неявно, но прослеживается тенденция к овзрослению персонажей. Причем, как думается мне, в основе этого лежит желание не только придать сюжетам (которые за последний десяток лет успели заметно эволюционировать) больше реалистичности, но и сделать самих персонажей интересней.

В вопросах многогранности молоденькие юнцы, увы, не на высоте: они практически tabula rasa, им только предстоит еще составить мнение о множестве вещей, с которыми они ранее не сталкивались, у них все первое – битва, поцелуй, серьезная дилемма. Это, скорее, подход восточный. На Западе долгое время пребывали в почете, напротив, опытные, нагруженные мудростью, дальновидностью и нередко цинизмом, мужи (да и пребывают ныне – вспомнить Геральта, например). Между двумя крайностями находится, как известно, золотая середина. Герой, отвечающий этим критериям золотого сечения, еще не познал дзэн и способен удивляться, набивать шишки и учиться на собственном горьком опыте – и при этом за спиной у него мили пройденных дорог, а на теле (чаще в душе, правда) ноющие шрамы. Так или иначе, похвальное стремление игровых разработчиков к гармонии привело к тому, что большинство сотворенных ими персонажей худо-бедно, но все-таки вписывается в искомый стандарт. Взять даже последнюю E3: главные герои Assassin's Creed III, Watch Dogs, The Last of Us и других уже полюбившихся тайтлов в общем и целом представляют людей именно что среднего возраста, лишенных юношеского пыла и старческой прозорливости. И хотя они и не призваны сливаться с игроком слишком уж сильно (в отличие от вышеупомянутого HR), с ними этому самому человеку по ту сторону экрана ассоциировать себя совсем нетрудно, пусть даже и в формате «мы могли бы служить в разведке, мы могли бы играть в кино». А вот странноватый Pikmin у этой самой аудитории, при условии, что в ее ряды не затесались поклонники Nintendo, запросто вызовет желание шутливо отметить схожесть козявок с изделием номер два. Совсем не факт причем, что подобные юмористы не будут потом не без удовольствия тратить свое время на того же «Пикмина», вопрос в самом восприятии. И – послевкусии. Когда Джеймс из Silent Hill 2 осознает, какое преступление он содеял, – это драма. Когда Лукас из Fahrenheit пытается разобраться, что с ним происходит, и склеить развалившиеся отношения – это драма. Да даже тот же «Ведьмак» – драма: как бы неимоверно крут ни был герой, текущие события он видит не больше и не глубже, чем игрок, которому предоставляется возможность вершить людские судьбы. А Pikmin – забава, способ приятно провести время, отвлечься от забот, вариант провести досуг вместе с подрастающим поколением – так же, как и, чего душой кривить, наиболее заметная часть продукции Nintendo. Не расслабиться или убить время, конечно же, нет: ни о каком вялом поглаживании пары кнопок, в результате которого сыплются ачивменты, речи не идет. Но – именно что отдохнуть, душой. Абстрагироваться от житейских переживаний, забыть о неприятном диалоге на работе, да просто доставить себе несопряженное ни с чем неприятным удовольствие. Никакого двойного дна, никакой тяжелой добавки. Сладко и калорийно, но не болят ни зубы, ни желудок – дистиллированная радость без побочных эффектов.

Среди ценителей творчества Nintendo всегда находятся те, которые не сомневаются, что негативное отношение к объекту их любви обусловлено скудоумием оппонента, способного судить по форме, но не по содержанию. Отчасти их претензия верна: даже весьма прохладно относящиеся к эпопее о Марио люди склонны признавать, что тамошний геймплей – именно что «огонь, мерцающий в сосуде». Аналогия со стихотворением Заболоцкого, впрочем, актуальна лишь для геймеров, которые свято верят, что именно они знают, где заканчиваются стенки сосуда и где начинает гореть пламя. Чем интереснее, увлекательнее, азартнее собственно играть – тем ярче и алее, по их мнению, огонь. А под гончарным изделием может подразумеваться что угодно, от стилистики, в которой обрисованы портреты персонажей, до непосредственно всей сюжетной линии. За любованиями

для глаз – в Третьяковку, за пищей для сердца и ума – в Ленинку, а то и подмена понятий выйти может. В наше время развесистых драм и героев с кризисом среднего возраста среди определенной (но никак не малочисленной) прослойки геймеров желание видеть дистилляты очень велико – и столь же велико их брюзжание по поводу того, что времена не те, и нынче всюду кинематографичность, дизайнерский выпендреж и серьезная мина как сценаристов, так и порождений их фантазии. С таким подходом творчество Nintendo и вправду может показаться живительным глотком: мило, привычно, без попыток казаться больше, чем просто игра, которая в итоге, как сейчас модно говорить, сама себя проходит.



Последнее явление действительно распространенно, как ни грустно, и по контрасту с подобными недоинтерактивными опусами любая часть сериала про Данки Конга покажется настоящей честной игрой. Но только вот в процессе борьбы с вышеупомянутой подменой понятий начинается непонимание того, что эволюция игровой индустрии вполне естественна, в том числе и по причине, упомянутой мною и Игорем. Закрывая глаза на то, что на определенном этапе становится закономерно скучно проходить очередной уровень персонажами, взгромоздившимися на пьедестал много лет назад и с него не слезающими, да еще лишенными адекватной цели, можно, выражаясь языком православия, впасть в прелесть. Забыть о том, что мир сплошь и рядом не сделан из кидалтов, умиляющихся няшным грибочкам, что этому самому скучному геймеру с почетным званием «среднестатистический» куда симпатичнее мысль о возможности хоть немного вжиться в шкуру человека, по многим параметрам на него похожего, но оказавшегося в совершенно других условиях и обладающего собственным опытом. Что, в конце концов, большинство игровых жанров совместимо со всеми этими трагедиями и взрослыми дядями, и хороший геймплей отнюдь не антитеза все тому же качественному сюжету. Но впасть в прелесть куда легче: создать себе иллюзию о толпах недалеких и злобных подростков, режущихся в какой-нибудь подозрительно популярный шутер, исполненных чувства собственной важности и снисходительно плюющихся в «Марио» и «Зельду» только для того, чтобы это чувство возросло еще больше.

И опять, как и в случае с однокнопочными играми, не то чтобы не было оснований для некоторой тревоги: есть, конечно, много молодых людей, самоутверждающихся вышеозначенным способом. Но помимо невоздержанных поклонников Call of Duty существует большая, заметная подборка геймеров, которые утверждают, что только игрового процесса, даже самого идеально, им ничтожно мало. И не стоит сомневаться, что среди них немало тех самых, которые в очередном мужчине с грустным взглядом и седеющей щетиной видят себя самое, свои чаяния и проблемы. Они и в самом деле могут нивелировать смысл игр как развлечения, но путаницы, нужна ли мне книга, или кино, или все-таки игрушка, у них не происходит. Удовольствие при этом не отходит на второй план: оно – вещь многогранная, и возможность обнаружить для себя истинный объект для эмпатии стоит многого.

Вот их, последних их, тоже много, не меньше, чем присягнувших на верность Nintendo. Кто-то будет утверждать, что настоящая глубокомысленная история способна компенсировать любые неудачи игрового процесса, даже если тот по интересности и разнообразию стремится к симулятору полотерки. Кто-то окажется визуалом настолько, что Flower они наслаждались бы и так, даже если бы в руках не было джойстика. Ну и кому-то, и снова повторюсь, важно, чтобы кусать губы можно было не только от досады, но и из сопереживания и переживания в целом. Их много, и в их рядах нет никакого единства. Да его быть-то не могло: Набоков не любил Достоевского, Виан зло подшучивал над Сартром, а Гамсун на старости лет и вовсе заделался фашистом. Быть может, в спорах истина все-таки и не рождается, но позитивные последствия их налицо. О том, насколько оправдано было поведение героя Silent Hill: Downpour, можно писать эссе и трактаты, и плеваться можно, и сочувствовать искренне. Любители игр как игр часто любят говорить про эмоции: де хороший геймплей способен доставить целую гамму ощущений. Ну, в общем-то, это даже честно: и удовольствие, и радость, и удовлетворение – это все ощущения, спору нет. В диапазоне от первой до третьей полосок радуги. А мне, и многим другим, и целых семи мало.

Меня можно не считать геймером – запросто, пожалуйста. Мне сложно испытывать оргазмы от того, в какой последовательности и на какой высоте расположены платформы в том же несчастном «Марио». Это просто игра, так или иначе, как «Тетрис», как забавная головоломка. В чем разница? Мне предпочтительнее толерантно думать, что это, что называется, просто «не мое». Что каждый обрящет то, что ищет, и все останутся довольны: зачем ломать копья, когда спор по степени осмысленности грозит перерасти в войну остроконечников против тупоконечников? Не поймут друг друга искатель глубинных смыслов в творчестве Ice-Pick Lodge и любитель какого-нибудь «Рэймана»: им изначально нужно что-то совсем разное, и проще заранее прийти к такому миролюбивому консенсусу. Это в идеале. В реальности же я вижу усталость от этой самой тенденции к сюжетности-кинематографичности, в результате которой плевки в ее сторону и определенный, скажем так, пиетет в отношении Nintendo считаются именно что хорошим тоном. Вот только не грозит ли он со столь настойчивыми интонациями перерасти в моветон? **СИ**

Игровые консоли – удел маргиналов?



Максим Самойленко

ГОВОРЯТ, APPLE СДЕЛАЕТ СВОЮ ИГРОВУЮ КОНСОЛЬ. НО ОПЫТ ПОКАЗЫВАЕТ, ЧТО КУПЕРТИНО НЕ НУЖНЫ УСТРОЙСТВА ДЛЯ СРАВНИТЕЛЬНО УЗКИХ СЕГМЕНТОВ АУДИТОРИИ.



Полтора года назад я купил себе iPad. Приобретая этот планшет, последнее, о чем я думал – это об играх. Я собирался покупать в iTunes фильмы и телешоу, а затем смотреть их, лежа в кровати под одеялом. Я хотел читать Twitter и Facebook, коротая время в общественном транспорте. Планировал отвечать на письма, лежа на пляже в жаркой стране. Так и вышло – именно этим я и занимаюсь благодаря iPad. А также еще коечем: иногда я запускаю Angry Birds или Waking Mars и на полчаса-час выпадаю из жизни.

Уверен, большинство обладателей iPad, iPhone или iPod Touch купили себе эти гаджеты не ради игр. Компания Apple до недавнего времени к играм относилась прохладно. На Mac лишь недавно стали появляться порты ключевых ПК-хитов вроде Doom 3 или Deus Ex: Human Revolution, а также инди и казуальные игры. В случае с iOS в Купертино открыли для себя привлекательность игр, когда они неожиданно заполонили AppStore и стали генерировать большую часть прибыли от проданных приложений. И вот уже Apple бьет себя в грудь кулаками и заявляет, что их игровая социальная платформа Game Center насчитывает не менее 67 миллионов пользователей (по состоянию на конец прошлого года), а уже этим летом придет на Mac. Обратите внимание на уровень амбиций: Apple сравнивает эту цифру не с показателями конкурентов в мобильном сегменте (вроде OpenFeint), а с Xbox Live, в котором зарегистрировано примерно в два раза меньше народу.

О чем это говорит? iOS (как и Android, однако в этом тексте я говорю про подход Apple, так что оставим конкурентов за скобками) – вне всяких сомнений, игровая платформа. Десятки миллионов людей играют на своих iPhone и iPad при том, что эти устройства – что важно! – не предназначены исключительно для игр. Игры – приятный довесок, бонус; мне сложно представить себе человека, который возьмет себе iPad исключительно ради того, чтобы гонять на нем в N.O.V.A. 3 или Spy Mouse.

Apple доказала, что можно сделать суперуспешную игровую платформу, не затачивая ее под игры. Продайте человеку качественное, удобное устройство на все случаи жизни, и он незаметно для себя зайдет в AppStore, одним нажатием пальца купит себе игру за 5 долларов и откроет для себя игры как формат. Такой человек, для которого игры не входят в список ключевых жизненных интересов, никогда не пойдет покупать себе PS Vita или Xbox 360. Устройства, предназначенные только для игр, во времена iPad становятся слишком хардкорными, слишком маргинальными – если вы хотите добиться расположения аудитории в десятки миллионов, лучше обратитесь к «обычным» людям, а не только лишь к тем, кто готов потратить 300 долларов на игровую консоль со странными лампочками и геймпадами с миллионом кнопок.

Совсем скоро, если верить слухам, Apple представит iTV – полноценный телевизор с интегрированным функционалом iTunes, AppStore, AirPlay и прочих своих популярных сервисов. Аналитики полагают, что при помощи такого устройства в Купертино намереваются «завоевать» гостиные комнаты так же, как они уже внедрились в карманы и сумки среднестатистического человека. Представьте: нажатием одной кнопки вы будете покупать фильмы и сериалы, услужливо отсортированные для вас в магазине iTunes, смотреть видео на YouTube и показывать фотографии из своей личной коллекции родственникам и друзьям. А также – покупать игры в AppStore; это будет так же удобно и быстро, как и на вашем смартфоне.

Это будет еще одно устройство от Apple, сделанное для «нормальных» людей, а не геймеров. И оно может «подсадить» на игры эту казуальную аудиторию – я уже вижу, как американская семья сидит перед iTV и играет, управляя процессом при помощи своих «айфонов». Означает ли это, что нас ждет революция?

Скептиков вокруг – навалом. Одни говорят, что конкуренты Apple (в частности, Samsung) уже предлагают часть такого функционала, но никакой революции до сих пор не произошло. Такие люди недооценивают силу маркетинга и магию бренда Apple – поверьте, об инновациях Samsung в области телевизионных сервисов слышали далеко не все, а вот об iTV узнает каждый. И наверняка захочет попробовать. А там, глядишь, дойдет дело и до покупки Dead Space в AppStore – и добрый вечер.

Другие говорят, что на iTV будет не во что играть. Однако Apple наверняка запустит Game Center и на своем телевизоре – а значит, хотя бы часть игр из пула развлекательных приложений этого соцсервиса, насчитывающего несколько сотен тысяч наименований, заработает





и на iTV. Да, это будут по большей части казуальные игры, которые вам не интересны – но, во-первых, на ваше мнение плевать сотням миллионов игроков на мобильных платформах, а во-вторых, если даже на смартфонах появляются умные и сложные игры вроде Waking Mars или той же N.O.V.A. 3, то уж на телевизоре они ждать себя не заставят точно. Редкий разработчик не захочет задействовать все возможности большого экрана.

Третьи напоминают о примерах консолей, которые слишком завязаны на ритейле. Sony и Microsoft боятся выпускать следующие поколения платформ, где вы будете покупать все игры в цифре – потому что таким шагом они сильно обидят крупные дистрибьюторские сети. Дескать, ритейлеры скажут: «Ах, вы не хотите игры на дисках и подрываете наши продажи? Ну тогда мы не будем закупать ваши консоли». У Apple, однако, уже есть мощная и постоянно расширяющаяся сеть магазинов Apple Store; да и отказываться торговать «яблочной» продукцией ритейлеру себе дороже.

Наконец, цена. Хороший телевизор стоит как минимум пару тысяч долларов, а телевизор от Apple будут продавать еще дороже. Для геймера это, действительно, слишком высокая цена за игровое устройство (хотя любой уважающий себя консольный геймер должен иметь дорогую панель, тоже весьма недешевую). А вот для средней американской или европейской семьи, на которую в Apple и рассчитывают – вполне подъемная в качестве стоимости полноценного развлекательного центра. В конце концов, если не можете купить себе полноценный iTV, к вашим услугам коробка Apple TV за 100 долларов.

Изменить игровую индустрию, перетасовать карты в колоде, привлечь новую аудиторию, сместить акцент с одних каналов распространения контента на другие – безумно сложные цели, но если кто-то и сможет их достичь, то это Apple, за плечами которой десятки лет инноваций и успешных примеров радикальной модернизации компьютерной, музыкальной и мобильной индустрий. Я уверен, что будущее игр – за доступными цифровыми сервисами, удобством пользователя и постоянным расширением аудитории. Мало кто знает, над чем ломают голову инженеры и маркетологи Sony и Microsoft. Пока они думают, в Купертино, возможно, наводят лоск на продукт, в котором сервисы, удобство и расширение аудитории являются приоритетами. **СИ**

Хасан Али
Альмаси











В гостях у THQ





ПОДРОБНОСТИ
на следующей странице













Darksiders 2







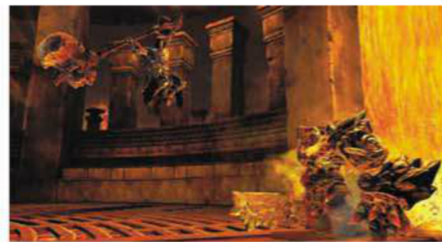
Известие о том, что THQ сократила свое присутствие на E3 (никакого стенда в экспо-части, никаких презентаций для журналистов, только деловые встречи с партнерами), не стало ни для кого сюрпризом. Все-таки компания уже долгие годы терпит убытки. Сейчас, пытаясь справиться с кризисом, она отказалась от выпуска детских игр по лицензиям, посчитав их менее прибыльными, и сделала ставку на игры для заядлых геймеров. Сокращение расходов на E3 (и сопутствующие мероприятию вечеринки) поможет ей сэкономить десятки так необходимых сейчас миллионов долларов. Но остается одна проблема: как представить готовящиеся продукты прессе? Компания решила этот вопрос так: устроила в Лондоне показ накануне E3 и пригласила журналистов от избранных изданий принять в нем участие. В центре внимания оказались три новинки: возвращение легенды в лице Company of Heroes 2, улучшенная и переосмысленная версия Metro под названием Metro: Last Light от киевской студии (мы расскажем о ней подробнее в ближайшем будущем) и сиквел к «мрачной Зельде для взрослых», как многие охарактеризовали первую Darksiders. В оригинале речь шла о Войне, одном из четырех всадников Апокалипсиса, который жаждал мести и восстановления баланса между Раем и Адом. А в продолжении, как давно известно, управлять предстоит всадником по имени Смерть.

На лондонском показе THQ журналистам разрешали лично опробовать только Darksiders 2, и когда я играл, мне стало очевидно, что эта новинка следует одному из лучших, на мой взгляд, трендов видеоигровой индустрии – смешивать элементы разных жанров. Так, например, поступают авторы игр вроде BioShock, добавляя в основной FPS-геймплей элементы платформеров и RPG. Вот и сиквел Darksiders предлагает эдакий микс: тут есть платформенные задания в духе Assassin's Creed, битвы с демонами-боссами и всякой потусторонней шушерой, обставленные на манер God of War, ветки развития магических навыков а-ля западные RPG и залежи лута, а также оружие с различными свойствами, что лично мне напомнило о Diablo. Вдобавок управление во второй части стало куда более отзывчивым и удобным, чем в оригинале.

В отличие от Войны, Смерть сразу же оказывается на коне по кличке Отчаяние, а сопровождает его птица по имени Прах, которая не жива и не мертва (прямо как кошка Шредингера). Прах помогает Смерти проложить путь к башне, где Ворон-отец (Crowfather), хранитель секретов, удерживает в плену Войну. Когда я берусь за контроллер, то сразу же замечаю, насколько увеличилась скорость игры. А как только Смерть слезает с лошади, чтобы убить пяток-другой скелетов, становится очевидно, что как боец он куда проворнее героя первой части. Это заметно и по платформенным испытаниям: персонаж с легкостью переходит от бега по стене к кувырканиям с одной балки на другую (Война ничего подобного проделать не мог). Изменились и драки: стали более стремительными и увлекательными. Расширились возможности по складыванию приемов в цепочки: даже в самом начале прохождения, когда только осваиваешься с оружием, легко получаются отличные комбо. Противники, погибая, оставляют после себя лут, который можно экипировать или придержать, чтобы затем сплавить в местных городах. Помимо этой особенности, о RPG напоминает дерево навыков – игроку предлагают распределять очки по определенным категориям, чтобы открыть магические умения Смерти.







Тот отрывок, который нам предложили изучить, был взят из самого начала игры: с одной стороны, он дает очень хорошее представление о том, чего ждать от полной версии, а с другой – очень интригует и заставляет гадать, что же будет дальше. В финале демо хранитель секретов призывает Войну, чтобы сразиться со Смертью, и в итоге Смерть убивает их обоих. Выходит, схватка была иллюзией? Или же она произошла на самом деле? Означает ли это, что игра начинается с финала, и как в таком случае объясняется потеря всех тех навыков, которые геймер получает по мере прохождения? Как бы то ни было, сиквел, на мой взгляд, пока выглядит превосходно и с такими продуктами в багаже, я надеюсь, THQ сможет выправить свое положение и еще многие годы радовать нас интересными новинками.

ИНТЕРВЬЮ
ДЖЕРЕМИ ГРЕЙНЕР,
креативный менеджер Darksiders 2



? Вы работали над первой частью?
Нет, тогда я еще не влился в команду, но я очень рад принять участие в создании Darksiders 2.

? Графика значительно улучшилась по сравнению с первой частью. Насколько вам было важно не работать с готовым движком, а сделать свой собственный?
Да, движок у нас полностью свой, и мы его основательно перелопатили. Во-первых, мы хотели увеличить игровой мир, расширить доступные для исследования зоны и наполнить их большим количеством контента: чтобы как можно больше всего происходило в любой момент времени по сравнению с первой Darksiders.

? Означает ли это, что проходить ее также придется дольше?
Да, чтобы дойти до финала вам потребуется примерно 25 часов. А благодаря системе лута перепрохождение имеет больше смысла, чем в случае с оригинальной игрой. Уже когда мы показали первое демо несколько месяцев назад, можно было заметить, что и по размеру, и насыщенности материалом вторая часть превзойдет оригинал.

? У вас по-прежнему доминируют зоны, устроенные как лабиринты, и пазлы, основанные на взаимодействии с окружающей средой, или все больше напоминает тот отрывок, который я только что прошел?
По жанру это по-прежнему action adventure. У нас есть и лабиринты, и подземелья для побочных квестов, и собственно побочные квесты. Один из моментов, который мы исправили в сиквеле, – теперь вам гораздо реже приходится возвращаться в уже посещенные места, потому что мы заметно улучшили дизайн подземелий и уровней. Например, выход из лабиринта находится поблизости от входа, так что, когда вы выбираетесь на свободу, то спокойно продолжаете путь (вам не нужно тратить время, чтобы вернуться к исходной точке). Мы используем и другие механизмы, которые позволяют вам продвигаться от квеста к квесту, не теряя много времени.

? В первой Darksiders было что-то вроде системы хабов – вроде дома в Super Mario 64 (вы находитесь в некоей центральной зоне, и в зависимости от приобретенных навыков вам открывается доступ к новым участкам игрового мира). В сиквеле дела обстоят так же?
Сегодня вы прошли уровень с Вороном-Отцом, и это самое начало. Мы изменили структуру игры, чтобы лучше вписать в нее геймплей сиквела. Завершив стартовый уровень, вы попадаете в Makers Zone – гигантский надмир, откуда ведут пути в разные зоны с кучей подземелий, побочных квестов и врагов-боссов.

? А исследовать его удастся по собственному желанию или же прохождение так организовано, что квесты приходится выполнять в определенном порядке?
Я бы сказал, 50/50. В том смысле, что вы не выполните некоторые задания, не получив определенные способности, но всегда есть побочные поручения, которыми можно заняться в любом из миров. У нас четыре основных мира, мы называем их зонами. Они населены NPC, с которыми вы, по замыслу, общаетесь и обмениваетесь лутом и золотом, также они помогают вам открывать новые комбо. И, конечно, переговоры с ними – способ получить опциональные квесты. Так что, да, у вас будет, чем занять себя, если вам не хочется сразу же возвращаться к основному сюжету.

? А если не брать опциональные квесты, не выйдет ли так, что к финалу игрок придет с персонажем слишком низкого уровня?
Я думаю, все дело в навыках геймера. Если вы бежите из пункта А в пункт Б, игнорируете весь дополнительный контент и пытаетесь просто дойти до финала настолько быстро, насколько возможно, то драться с противниками вам будет, конечно, сложновато. И лута не успеете достаточно накопить, и очков умений тоже окажется впритык. Каждый раз, когда герой получает новый уровень, его награждают очками, которые затем мы предложим вам распределить по веткам скиллов.

? Так что ради самого хорошего лута придется и побочные квесты делать, и всякие укромные местечки на карте мира разыскивать?
Да, у нас хватает таких секретных зон, где припрятаны сундуки с ценным добром. Для лута предусмотрена система рангов, в которой самое лучшее – так называемое «одержимое» оружие, которому можно приносить жертвы, чтобы сделать его сильнее. Многие крутые штуки во время первого прохождения просто не добыть - нужно будет проходить игру во второй или даже в третий раз, чтобы их получить.

? То есть, геймер сохраняет весь накопленный лут, когда начинает новое прохождение?
Да, конечно.

? Почему вы решили в этот раз увеличить количество RPG-элементов?
Во-первых, мы хотели многое из показанного добавить еще в первую Darksiders, но существуют пределы того, что новая студия, впервые разрабатывающая игру для консолей, может добавить в совершенно новый продукт. Во-вторых, первая Darksiders мало что могла предложить тем, кто хотел ее перепройти. Вдобавок, в ней не хватало иллюзии свободы – возможности хотя бы частично решать самому, чем заняться в следующий момент. Поэтому мы все эти недостающие элементы добавили, чтобы проходить сиквел и во второй, и в третий раз стало интересно.

? Достойная цель. А какие-нибудь особые фишки у версии для WiiU будут? Или если, например, к PS3 подключить Vita, откроются ли какие-то новые особенности?
Ну, вы знаете, мы сейчас работаем только над версиями для WiiU, PC, PlayStation 3 и Xbox 360, а для Vita ничего не делаем...

? Я спрашиваю потому, что вы наверняка что-то придумаете особенное для контроллера-планшета WiiU. Но ведь PS3 в связке с Vita обладает тем же функционалом, что и WiiU. Поэтому мне было интересно, не собираетесь ли вы и в PS3 версию добавить некие особенности специально для владельцев Vita?
Пока могу сказать только лишь, что версия для Wii U разрабатывается специально для этой консоли, заточена именно под ее “железо” и контроллер.

? Да, но ведь PS3 в комплекте с Vita, по сути , предоставляет те же возможности, что и WiiU, причем, в отличие от контроллера WiiU, Vita можно взять с собой в дорогу .
нервно смеется Ну, Nintendo очень жестко контролирует все, что мы сейчас можем сказать о Wii U, все станет ясно после E3 и пока все, что мне позволено вам рассказать, это то, что в Wii U-версии будет очень много дополнительного функционала, чтобы задействовать все возможности контроллера Wii U.

? Игра ведь выходит в августе?
Да, она практически закончена (интервью было взято в середине мая. – прим. ред.) и оставшиеся месяцы мы потратим на финальные штрихи по доработке.

Company of Heroes 2







Презентация RTS Company of Heroes 2 была очень долгой. Из расчета на западную прессу, которая ничего не знает об истории России, для журналистов устроили ознакомительную лекцию на 45 минут, рассказав о роли СССР во Второй мировой войне и показав слайды с архивными фотографиями (вот она, польза от игр!). После исторического экскурса, который действительно оказался кстати для многих в зале, нам показали небольшое демо (играли сами разработчики), в котором акцент делался на некоторых улучшениях в Company of Heroes 2.

С самого начала было очевидно, что именно благодаря новому и улучшенному движку Essence3 разработчики смогли реализовать некоторые из новых геймплейных элементов CoH2. Например, снег падает динамически и в зависимости от толщины образовавшихся сугробов тормозит солдат, а также танки и другую технику. Еще одна инновация, которую мы в RTS еще не видели и которую нам показали в CoH2, называется Dynamic Line of Sight: по сути, вам блокируют обзор. Если солдат не видит какую-то часть поля со своего места, то и от геймера эти зоны тоже будут скрыты, потому что на экране они затемняются. Например, когда обзору мешает дерево или какое-то строение.

Дальнейшие улучшения движка стали заметны, когда в демо нам показали тщательно анимированную сцену, в которой один из русских солдат использует огнемет, чтобы сжечь деревянный домик, где прячутся фашисты. Разрушаемые декорации всегда играли важную роль в CoH, но благодаря Essence3 разрушаемость достигла качественно нового уровня. Увы, поскольку до релиза остался еще год, нам не дали опробовать игру самолично, но все показанное весьма впечатлило даже такого бывалого журналиста, как я. После того, как презентация завершилась, мы побеседовали, пусть и недолго, с ведущим дизайнером кампаний в CoH2, Джейсеном Торресом. **СИ**





ИНТЕРВЬЮ
ДЖЕЙСЕН ТОРРЕС







? В России каждый школьник знает о том, какие ожесточенные бои шли на Восточном фронте, но на Западе многим невдомек, сколько пришлось пережить русскому народу во время Второй мировой. Вы сознательно решили выбрать этот период истории, чтобы больше людей узнало, что ключевую роль в падении Третьего рейха сыграла не высадка союзных войск в Нормандии, а сражения в России?

Да, конечно, это было сознательное решение. Когда люди узнают, какие потери несла СССР, насколько отчаянными и кровавыми были схватки, то осознают, какой силой воли обладали солдаты, какими они были героями. Чем больше мы изучали архивные материалы, тем сильней убеждались, что эту историю нужно рассказать, и если честно, мне было стыдно, что я так мало знал обо всем этом до того, как начал вдаваться в подробности. Мы посчитали, что должны не просто сделать такую игру, но и подробно рассказать о происходившем в те годы, чтобы люди не оставались в неведении.

? Первая Company of Heroes охватывала период в несколько месяцев. Какие битвы и какие временные рамки вы выбрали для CoH2?

Дело в том, что мы решили охватить всю войну – с 1941 по 1945. Все начинается с вторжения Гитлера в СССР и заканчивается взятием Берлина. Сюжетная кампания повествует о бойце Красной Армии, который становится военным журналистом, участвует во всех битвах и ведет дневник.

? Сейчас немало шума поднялось из-за нового выпуска Medal of Honor, в котором миссии основаны на реальных операциях по борьбе с террористами, не так давно отгремел скандал в связи с уровнем No Russians в MW2, а несколько лет назад ожесточенно спорили из-за Nam67. Сейчас в России все еще хватает напоминаний о тех временах, это до сих пор очень больная тема. Как вы собираетесь с возможными тонкими моментами разбираться?

Все дело в том, что мы не углубляемся в политику, не делаем акцент на идеологиях. В центре внимания у нас – простые солдаты, которые защищают родину, зачастую с минимумом оружия, их героизм и переживания. На мой взгляд, это лучший способ.

? То есть, сюжетная кампания – вся за русских?

Да, хотя в мультиплеере, конечно, можно и за немцев сыграть.

? Как вы отлаживаете баланс с учетом того, что в основу игры легли реальные события?

Мы стремимся к максимальной правдоподобности. Как солдаты выглядели, как они двигались, какое у них было оружие – все это соотносится с исторической действительностью. Мы очень много внимания этому уделили, потому что советские войска действовали иначе, чем немецкие (имеется в виду, что немецкие солдаты с самого начала показаны хорошо экипированными профессионалами. – Прим. ред). Вместе с тем, мы стараемся сделать все так, чтобы играть было интересно.

? И для этого вы, по сути, сделали новый движок? Или же в Essence 3 перешло многое из Essence 2?

Ну, когда вы делаете движок специально под игру, то никогда не отказываетесь полностью от старых наработок, потому что в прошлом были и удачные решения, и они до сих пор остаются удачными, так что незачем их списывать в утиль. Мы, правда, добавили прорву новых «фишек», как вы наверняка заметили по демо: динамическую линию обзора, улучшенную систему освещения, снег, который не просто для красоты у нас разбросан, а влияет на ситуацию на поле боя. Анимацию подправили, да и многое другое. Очень основательно все перелопатили, чтобы сделать такую игру, какую хотим.

? Демо меня очень впечатлило, но под какие системные требования будет заточена ваша игра?

Об этом пока еще рано говорить. Сейчас мы в студии сосредоточены на том, чтобы воплотить в жизнь наше оригинальное видение и взять все намеченные барьеры, но, конечно, мы хотим, чтобы к игре смогло приобщиться как можно больше геймеров.

? Оригинальный выпуск был принят очень тепло. Почему же вы так долго не делали сиквел?

Мы знаем, насколько любима первая часть – для нас это стало чем-то вроде ориентира, и мы хотели, чтобы сиквел был не менее увлекательным. Когда придумали, какую историю расскажем, нам пришлось ждать, когда достаточно разовьются технологии, чтобы мы смогли преподнести ее так, чтобы оправдать громкое название Company of Heroes 2.

Константин Говорун



E3 2012. ИТОГИ

В ЭТОМ ГОДУ МЫ ВПЕРВЫЕ С 2005 ГОДА ОТПРАВИЛИ НА ВЫСТАВКУ СРАЗУ ТРЕХ ЖУРНАЛИСТОВ «СИ», МУДРО РАСПРЕДЕЛИЛИ ОБЯЗАННОСТИ И СОБРАЛИ В ПОЛТОРА РАЗА БОЛЬШЕ ИНТЕРЕСНЫХ МАТЕРИАЛОВ, ЧЕМ ОБЫЧНО. НАМ СЛОЖНО НАЗВАТЬ ЛУЧШИЕ ИГРЫ E3: НАПРИМЕР, ТОЛЬКО НАТАША ИГРАЛА В METAL GEAR RISING: REVENGEANCE, ТОЛЬКО ЖЕНЯ – В HALO 4, ТОЛЬКО Я – В DISHONORED, НО ВРЯД ЛИ ЭТИ ФОРМАЛЬНЫЕ ТОПЫ ТАК УЖ ВАЖНЫ.

В ЭТОМ НОМЕРЕ МЫ НАЧИНАЕМ НАШ РЕПОРТАЖ ТЕКСТАМИ, КОТОРЫЕ УСПЕЛИ НАПИСАТЬ СРАЗУ ПОСЛЕ ПРИЛЕТА В МОСКВУ, В СЛЕДУЮЩЕМ ПРОДОЛЖИМ – НЕ ПРОПУСТИТЕ! ТАМ ВАС ЖДУТ НАШИ ЭКСКЛЮЗИВЫ ПО DISHONORED, NI NO KUNI, FORZA HORIZON, ИНТЕРВЬЮ С КАЦУХИРО ХАРАДОЙ И АРТ-ДИРЕКТОРОМ HITMAN: ABSOLUTION. ГЛАВНЫЙ ИТОГ ВЫСТАВКИ: С ТРАДИЦИОННОЙ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИЕЙ ВСЕ КАК ОБЫЧНО. ОНА ЛЕНИВЫМ СЛОНОМ ИДЕТ ВПЕРЕД И НЕ ЗАМЕЧАЕТ ГАВКАЮЩИХ МОСЕК.









У выставки E3 есть два содержания. Первое – конкретное, приземленное: журналисты и ритейлеры смотрят на игры, задают вопросы о них и тестируют демоверсии. Второе – отвлеченное, на словах: издатели и платформодержатели меряются продуктовыми линейками, пониманием трендов, достижениями, планами. Оба одинаково важны: удачное выступление на блаблаблафронте – мультипликатор к шумихе вокруг конкретных игр или приставок и, в конечном счете, их продажам.

Противостояние пресс-конференций перед выставкой напоминает замысловатую карточную игру, участники которой напряженно следят друг за другом – кто блефует, кто готов зайти с козыря? Чрезвычайно важна здесь последо-



Кейдзи Инафунэ, который ушел с большого поста в Capcom и начал делать Soul Sacrifice для PS Vita, приехал на выставку буквально на пару часов и разминулся с нами. Однако на игру мы посмотрели: модная в Японии сетевая action-RPG на четверых.



вательность выступлений: начинает Microsoft (об этом читайте подробный материал Жени Закирова), затем идут Electronic Arts, Ubisoft, Sony и, наконец, Nintendo. В кулуарах E3 ходили слухи: у Sony был готов вариант презентации с премьерой PlayStation 4, который пошел бы в дело, покажи Microsoft консоль Xbox нового поколения. А вот Nintendo держала за пазухой информацию о цене на Wii U – якобы ошеломляюще привлекательной. Этим она парировала бы снижение цены на PlayStation 3 перед праздниками, которое Sony тоже предпочла анонсировать позже. Зато шоком для всех стал проект Wonderbook и сотрудничество с Джоан Ролинг – такой козырь ни Nintendo, ни Microsoft крыть было нечем. Конференция Electronic Arts оказалась самой бедной на идеологию: на ней просто показывали игры, без единого сюрприза, кроме лицензии на игры по мотивам UFC. Ее EA отобрала у THQ, из-за чего последней пришлось распустить целую студию. Зато Ubisoft четко показала: компания делает ставку на Wii U сразу восемью играми, едва ли не все будут готовы к старту консоли. В свое время французы раньше всех поверили в Wii и, благодаря этому, собрали сливки. Почему бы не повторить такой трюк? Заработанные деньги Ubisoft конвертировала в самую впечатляющую линейку мультиплатформенных AAA-игр: Assassin's Creed 3, Far Cry 3, Splinter Cell: Blacklist и главный сюрприз выставки – киберпанк-экшн Watch Dogs. Где-то за бортом E3 остались Rainbow Six и Beyond Good & Evil 2, очевидно перенесенные на следующее поколение. Как и Хидео Кодзима на одной из E3, люди из Ubisoft были везде: у Microsoft они показывали Splinter Cell, у Sony – Assassin's Creed 3, у Nintendo – новый зомби-хоррор ZombieU. Французы давнымдавно перехватили у Konami и Activision рынок музыкальных игр сериалом Just Dance, четвертая часть которой заняла центральное место на выставочном стенде. Не забывают они и портативные консоли: отдельный Assassin's Creed для PS Vita с эксклюзивным героем-девочкой – едва ли не главная причина купить приставку этой осенью. Ubisoft, это победа!

Интересно поступила Nintendo, которой перед запуском Wii U очень важно было произвести хорошее впечатление на журналистов, партнеров, инвесторов, геймеров – всех. Еще до конференции Microsoft она провела онлайн-мероприятие, целиком посвященное сетевым возможностям WiiU. Игры для Nintendo 3DS были вынесены на аналогичную трансляцию, случившуюся уже после всех PR-баталий. Основная пресс-конференция в основном рассказывала об играх для Wii U, которых набралось 23 штуки. И на ней Реджи Физ-Эме, бессменное лицо американской Nintendo, раз десять предложил всем зрителям чаще заходить на e3.nintendo.com и смотреть там эксклюзивные интервью и другие видеоматериалы по приставке и ключевым играм. Дело в том, что как и заявил в интервью «СИ» Лоран Фишер (читайте в этом же номере) из Nintendo, суть Wii U сложно объяснить в двух словах, поэтому чем больше информации из первых рук дойдет до аудитории, тем больше шансов, что она поверит в новую систему. Помогают и партнеры: Ив Гиймо, президент Ubisoft, сообщил агентству Рейтер, что по его прикидкам, за первые шесть месяцев будет произведено около 5 млн. единиц Wii U. В самой Nintendo уверены: как и в случае с Wii, спрос превысит предложение – настолько, что даже серый импорт в Россию окажется невозможен. Зарубежным ритейлерам просто нечего будет продавать за границу, все разойдется на их внутренних рынках.

На Nintendo и WiiU стоит остановиться подробно, потому что запуск новой консоли в этом году – пожалуй, главное событие для всей индустрии. На мой взгляд, линейка игр для Wii U, показанная на E3, уступает той, с которой стартовала Wii шесть лет назад. Главная большая игра, Pikmin 3, великолепна, но вовсе не нуждается в новом контроллере, New Super Mario Bros U на неискушенный взгляд слишком похожа на New Super Mario Bros. Wii и интересна только в мультиплеере. Если говорить о проектах сторонних производителей, то ZombieU, Scribblenauts: Unlimited, LEGO City: Undercover – хорошие вторые игры для покуп-







▲ Tokyo Jungle стала куда амбициознее с тех пор, как мы ее видели впервые на TGS. Теперь с микротранзакциями!

◄ Почему-то многие увидели в The Last of Us аналог Uncharted. Однако в игре мало патронов, как в старых RE. Это меняет буквально все.



LEGO City – отличная игра в открытом мире для Wii U. Однако не всем интересны проблемы пластмассовых человечков.

ки, но вот главного, первого, универсального хита все же не хватает. Конечно, есть еще мультиплатформа – от прошлогодней Batman: Arkham City до свежей Assassin's Creed III, но ей можно насладиться и на других системах.

Nintendo говорит, что в ближайшие месяцы нас ждет много интересных анонсов, один из них состоялся уже вскоре после выставки: Call of Duty: Black Ops II выйдет на Wii U. Видимо, Nintendo решила вместо одного яркого взрыва в духе презентации Wii в 2006 году нагнетать интерес к Wii U постоянным потоком хороших новостей. Сработает ли это – увидим ближе к зиме. Но пока негатива в адрес новой платформы довольно много. Ведь существенная часть геймеров посмотрела только одну, основную пресс-конференцию Nintendo, а все остальные мероприятия и видео проигнорировала. Переубедить таких людей будет теперь непросто. На мой взгляд, лучше бы Nintendo завершила конференцию формальным анонсом новой The Legend of Zelda, пусть даже всего с одной-двумя картинками в поддержку. Все равно Миямото подтвердил в одном из интервью, что работает над игрой – что ему стоило произнести эти же слова на сцене?

Однако справедливое недовольство Nintendo на Западе – это одно, а претензии российских геймеров – совершенно другое. У нас до сих пор удивляются тому, что Wii U по производительности окажется на одном уровне с Xbox 360 и PlayStation 3, и не верят в то, что такая приставка в принципе может быть кому-то нужна. Избирательная память позволяет легко забыть о том, что Wii была на одном уровне с PlayStation 2 и Xbox, но стала самой популярной системой текущего поколения, DS опередила PSP по продажам вдвое, а 3DS прямо на наших глазах разносит PS Vita в пух и прах. Приходится лишний раз проговаривать очевидные, в общем-то, вещи.

Да, японская компания в каком-то смысле всех обманывает, продавая старое железо благодаря тому, что только под него безальтернативно выходят очень крутые хиты. Покупая консоль Nintendo, вы покупаете не железо, а доступ к играм для него. Это очень сложно понять российским геймерам, которые привыкли отличать видеокарты друг от друга, считать полигоны и платить за производительность. Но с точки зрения потребителя игр как развлечений, а не игр как бенчмарков технологий все очень честно. Хочешь игры Nintendo и партнеров компании – покупаешь консоль. Не хочешь – не покупаешь. Сама консоль – ничто, колеса без автомобиля. Поэтому любые разговоры о слабом железе смешны; обсуждать, хвалить или критиковать стоит исключительно линейку игр и заложенные в них идеи.

Нельзя и называть контроллер консоли странной копией планшетных компьютеров. Wii U на самом деле построена, как я писал год назад, по тому же принципу, что и DS. Геймпад – нижний экран DS, телевизор – верхний. DS, напомню, была запущена еще до старта айфонов и стала первой массовой мобильной системой, применяющей тач-управление. Если Nintendo и копирует, то у самой себя. Да, Sony и Microsoft подставили подножку контроллеру Wii U. Но я искренне считаю, что ни Microsoft, ни Sony всерьез не собираются развивать функционал, аналогичный планшету Wii U. Сделают от силы с десяток игр, не более того. А вот говорить о соединении PS3 и PS Vita они будут всегда, потому что ну очень хочется навредить конкуренту.

Однако не стоит преувеличивать значение всех этих нововведений; преуменьшать тоже, впрочем, незачем. И motion-управление Wii, и 3D-возможности 3DS, и второй экран DS и геймпад Wii U – это, с одной стороны, классные штуки для нескольких революционных игр, а с другой – мощный маркетинговый ход, а с третьей – способ привлечь новую аудиторию необычным опытом развлечений. В реальности большинству лучших игр для платформ Nintendo ничего из этого не нужно. Только некоторым. Super Mario Galaxy могла обойтись без Wiimote, The Legend of Zelda: Skyward Sword – нет. Но о революции удобно говорить как можно чаще, чтобы лучше продавать консоли. Это интереснее и нагляднее, чем просто слова в духе «у нас игры интереснее».

Расширение аудитории с помощью игр, вроде WiiFit и Wii Sports, выгодно не только Nintendo, но и нам. Я не играл на DS в Brain Training и почти не играл в Nintendogs. Но я очень благодарен этим играм за то, что за счет


Ninja Gaiden 3 для Wii U – далеко не та игра, которой стоило бы гордиться Nintendo. Но для массовки сгодится.





◄ На выставке было традиционно много игр о копах, бандитах, убийцах.

▼ Приключения Линка - самая дурацкая игра в сборнике Nintendoland. Человек с Wii U Gamepad играет за лучника и пускает стрелы



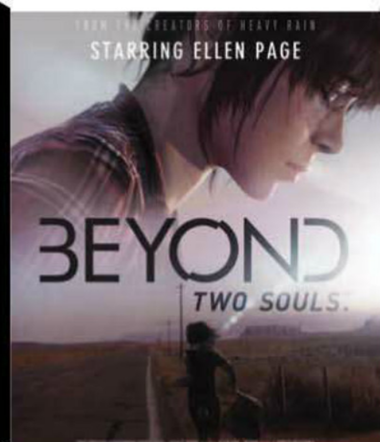
Самое сложное в движке Wonderbook – обработать изображение с рукой, держащей PS Move, и превратить его в волшебную палочку.







▲ Новый WiiFit – отличная игра для казуалов. Да и геймерам пригодится для работы над собой.



► Дэвид Кейдж опять делает игру как кино, теперь даже взял на главную роль настоящую актрису Эллен Пейдж.

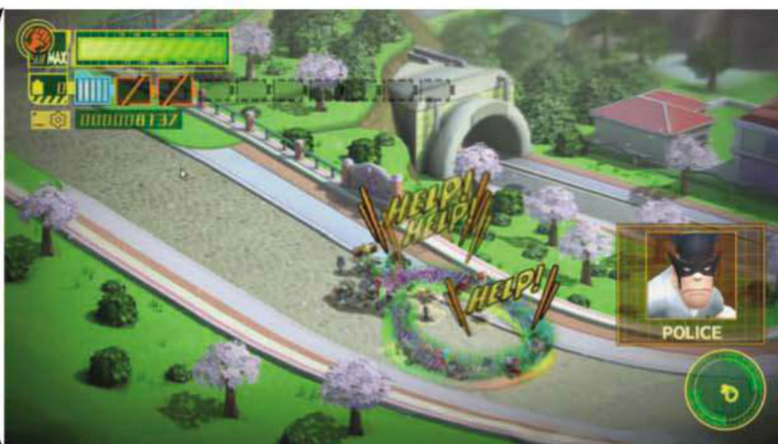
них Nintendo привлекла казуалов, сформировала платформу с самой крупной аудиторией и создала условия для десятков и сотен релизов, которые интересны лично мне, – вроде Advance Wars, The World Ends with You, Dragon Quest IX, Infinite Space. На консолях Nintendo (у DS все получилось идеально, у Wii – не совсем, но тоже неплохо) казуалы приносят денег платформодержателю, а тот использует эти деньги, чтобы спокойно выпускать и хардкорные игры тоже, зарабатывая себе и деньги (немного) и уважение (много). Репутация тоже чертовски важна. Она накачивает бренд Nintendo силой, благодаря чему мельком слышавшие о Марио казуалы покупают фитнес-игру этой компании, а не какой-то другой. В результате довольны все. Ну, кроме тех, кто лоялен другим производителям и обижается, что их продукты продаются хуже.

Как вы догадываетесь, у этой бизнес-модели есть одно уязвимое место. Как только на рынке появится компания, которая способна делать игры как у Nintendo, то развалится буквально все. Самый опасный период в истории компании – несколько лет в начале девяностых, когда Соник на равных соперничал с Марио, но не выдержал забег на длинную дистанцию. Nintendo обречена делать только самые лучшие, не имеющие аналогов игры, и это очень опасно. Уйдет Миямото на пенсию – и что делать? Или появится на айпаде полный аналог Марио, но за один доллар, – чем отвечать? Нельзя взять из заначки денег и заказать на них внешним студиям десяток экшнов и спортивных симуляторов, чтобы пополнить библиотеку консоли, – это не сработает. Аудитории Nintendo нужно что-то совершенно особенное, уникальное, достойное наград по итогам года. И постоянно, сезон за сезоном. Без провалов. Потому что железо Nintendo само себя не продаст (в отличие от железа Sony и Microsoft, не говоря уже об Apple), а казуалы с WiiFit – аудитория ненадежная, игры для них проще всего скопировать. Впрочем, пока у Super Mario Bros., The Legend of Zelda, Metroid нет аналогов. Несложно выпустить Battlefield 3 в пику Call of Duty: Modern Warfare 3, но придумать убийцу Марио, похоже, способен только сам Миямото.

В России, однако, традиционно любят графику и боятся мультяшности – дескать, поймают за прохождением Марио и обвинят в инфантильности. В разговоре с европейской Nintendo я так и сказал: у нас все ваши слова об интересных играх и новом опыте как не понимали, так и не поймут. Нет графики и взрослых героев – до свидания. Помимо этой грустной особенности у нашего национального менталитета есть и позитивная. В России часто говорят, что ценят игры за сюжет. И именно здесь Nintendo нечего предложить геймерам. Все ее продукты – игры с идеальной механикой, стильной картинкой, запоминающимися мирами и персонажами, но вот истории в духе Batman: Arkham City, Heavy Rain, даже Call of Duty: Modern Warfare, не говоря уже о Metal Gear Solid, вы в них не найдете. Не то чтобы Nintendo совсем не могла делать такое, но история с запоздавшим релизом The Last Story, Xenoblade и Pandora's Tower для Wii – отличное доказательство того, что в компании делают ставку на игры как игры, а не игры как истории. Возможно, дело в том, что на GameCube как раз были и Resident Evil 4, и Eternal Darkness, но вот не сработали. На Wii U пока нет ни одного эксклюзива с сюжетом, что на фоне презентации Sony (The Last of Us, Beyond) особенно заметно. Надеюсь, что в числе обещанных Nintendo сюрпризов окажется хоть одна подобная игра. Видно, что компания следит за фидбеком прессы и геймеров, и если их пожелания не идут вразрез с философией Nintendo (читай: это не просьба добавить в Wii U процессор помощнее), то вполне могут быть реализованы. Как минимум, компания постарается объяснить людям, почему поступает так, а не иначе.

Пресс-конференция Sony прошла так, будто ее топ-менеджеры не читают Интернет. Ну, то есть, не подозревают, что консоли скоро умрут,





▲ Древнегреческий сеттинг God of War настолько уже исчерпан, что приходится вставлять в игру прямоходящих слонов и говорить, что они персидские. Не проще ли сменить место действия всей игры?

◄ Project P-100 – неожиданный эксклюзив для Wii U от Хидеки Камии из Platinum Games. Визуально напоминает Viewtiful Joe, игровая механика же частично повторяет Pikmin.

что PS Vita умерла при родах, что они собираются покупать облачный сервис, что в игры надо обязательно встраивать мультиплеер (а то придет страшный вторичный рынок) и продавать их за один доллар или и вовсе зарабатывать на модели free2play. Sony, как и Microsoft, просто показала те игры, которые от нее ожидали, – ровно столько, сколько нужно на ближайший год. Никакого vision, никакой стратегии, никакого прорыва. Ни слова о PlayStation 4. Если было бы на один-два эксклюзива для PS3 больше – можно было бы хотя бы сказать, что числом игр Sony удивила. Но хорошо и то, что Sony не стала оправдываться или менять коней на скаку. Всю конференцию компания подчеркивала: ее консоль умеет разное, едва ли не яичницу жарить, но главное для компании – геймеры. Спасибо, нам приятно.

Единственный большой сюрприз – инициатива с книжками и дополненной реальностью, которая целиком и полностью держится на Джоан Роулинг. Как только я услышал слова о Wonderbook, сразу подумал: ни один другой писатель не сможет добиться нужного эффекта, поэтому должно прозвучать ее имя. И через десяток секунд его и называют. Книга по вселенной Гарри Поттера – то, что заставит миллионы фанатов пойти в магазин и купить себе консоль, PS Move, игру и книжку за любые деньги. Продолжат ли они дальше что-то брать – вопрос большой. Но есть отличный пример с похожим проектом Skylanders, который принес Activision какие-то несусветные сотни миллионов долларов – настолько, что пришлось строить дополнительные фабрики для производства фигурок. У Sony с Роулинг может получиться еще лучше. Если вернуться к традиционным играм, то надо отдать должное: Sony делает эксклюзивы, которые не пересекаются с мультиплатформенными играми. Ну, то есть, шутеры и так выпустят EA и Activision, поэтому Sony занимается, скажем так, играми как искусством за много денег – Beyond и The Last of Us. Плюс отчаянный клон Super Smash Bros. Melee – смешной, но понятный ход. Что неясно, так это где большие эксклюзивы Sony для PS Vita. Call of Duty и Assassin's Creed – отлично, но это опять повторение истории с PSP. Спин-оффы игр с больших консолей – не то, ради чего покупают портативные системы.

Как потребителя игр для PlayStation 3, меня вполне устраивает то, что делает Sony. Игры для хардкорной аудитории – главное, плюс есть много интересного и для казуалов. Очень хочется, чтобы на TGS нам рассказали, что происходит с The Last Guardian и анонсировали еще две-три большие игры вот примерно в том же духе, что и The Last of Us, причем в это охотно верится. Но вот как человека, который пишет буквы, меня смущает то, что у Sony почти нет смелых стратегических решений, которые бы убедили Интернет в том, что у компании все хорошо. Не то чтобы Интернет был прав, но лучше его успокоить.

Возвращаясь к конкретному содержанию E3, хочется лишний раз порадоваться за тех, кому игры важнее, чем индустриальные терки и консольные войны. Демоверсии Hitman: Absolution и Dishonored сняли все вопросы сомневающихся, Sleeping Dogs оказалась добротной вариацией на тему Yakuza, но про Гонконг, новый Need for Speed от Criterion выглядит, как Burnout, по которому мы все соскучились, а Metal Gear Rising от Platinum Games, как встарь, собрал толпы людей у стенда Konami. Но об этом вы прочитаете уже в других статьях. **СИ**



Константин Говорун



Лоран Фишер [Nintendo]

В ДНИ E3 Я ВСТРЕТИЛСЯ С САМЫМ СЛОВООХОТЛИВЫМ ЧЕЛОВЕКОМ В ЕВРОПЕЙСКОЙ NINTENDO. ЛОРАН ФИШЕР – УПРАВЛЯЮЩИЙ ДИРЕКТОР ПО МАРКЕТИНГУ И ОДИН ИЗ СТАРОЖИЛОВ КОМПАНИИ. В ОТЛИЧИЕ ОТ МНОГИХ КОЛЛЕГ ПО ПРОФЕССИИ, ОН УМЕЕТ ГОВОРИТЬ ЖИВО, ПОНЯТНО, ОБРАЗНО, НЕ СТРОЧКАМИ ИЗ ПРЕСС-РЕЛИЗОВ, ПОЭТОМУ ПОГОВОРИТЬ С НИМ ЛИШНИЙ РАЗ (РЕКОМЕНДУЮ НАЙТИ НА GAMELAND.RU ИЛИ В СТАРОМ НОМЕРЕ ЖУРНАЛА НАШЕ ПРОШЛОГОДНЕЕ ИНТЕРВЬЮ) ВСЕГДА ПРИЯТНО.

? *Итак, вы показали уже не технические демки, а большую линейку игр для Wii U. Давайте вспомним аналогичную премьеру Wii в 2006 году. Как считаете, Wii U настолько же революционна, а ее линейка игр так же сильна?*

Если сравнить, чем была Wii в свое время и чем является Wii U сейчас, надо признать: изменения, предлагаемые Wii, было гораздо проще объяснить игрокам. Тогда мы перешли от кнопочных контроллеров к устройствам управления, основанным на распознавании движений. Все было интуитивно понятно. Например, вы хотите в симуляторе тенниса ударить ракеткой по мячу – просто двигаете рукой, и все получается. Тогда мы изменили всю индустрию, и это не фигура речи. Теперь, как вы прекрасно знаете, не только мы выпускаем motion-контроллеры. Этот огромный шаг вперед был сделан благодаря Wii. Что касается Wii U, то эта консоль с помощью второго экрана тоже предоставляет геймеру более богатый игровой опыт. Однако чтобы в полной мере понять идею, нужны не слова, а время, проведенное за консолью. Объяснить сложнее, чем дать попробовать. И все равно скажу: мы верим, что второй экран – это мощный инструмент, дающий разработчикам больше возможностей творить и дарить геймерам новый опыт. Он снимает многие ограничения на их фантазию. Способов использования второго экрана много. Один из уже действующих примеров – то, что мы называем асимметричным мультиплеером. Звучит не очень красиво, но в действии очень интересно. Представьте себе, что несколько людей одновременно сидят за одной игрой, но у одного из них – геймпад Wii U, а у другого – классический джойстик или Wiimote. Под каждого прописана уникальная роль, и получаемый ими опыт также уникален. И джойпадами можно меняться. Такая схема умножает потенциал игры вдвое! И это, повторюсь, только один из возможных вариантов использования второго экрана. Его роль в сочетании с консолью, телевизором, Интернетом и с учетом особенностей вашей семьи может быть самой разной. Живете ли вы один, с братьями-сестрами, с женой и детьми, – в любом случае консоль Wii U будет вам полезной как универсальный инструмент для развлечения.



? Вы анонсировали сетевой сервис Miiverse, с функции по поиску ответов на вопросы. Но у большинства геймеров есть PC, есть смартфон. Можно зайти на сайт, вроде GameFAQs.com, прочитать прохождение, пообщаться на форуме с геймерами. Не получается ли, что вы строите свой собственный Интернет? Зачем?

Хотел бы отметить два момента. Во-первых, мы не строим социальную сеть, форум или любое другое сообщество, аналогичное существующим. Мы создаем рамку, внутри которой люди, уже связанные тем, что увлечены одной игрой, могут легко найти друг друга. Эта технология работает независимо от других устройств и позволяет при желании соединяться друг с другом, не выходя из игры, мгновенно находить необходимое. Причем на ваши вопросы будут отвечать люди, которым вы доверяете. А почему вы доверяете? Потому что вас объединяет любовь к этой игре, вы разговариваете только ее владельцами, а не какими-то случайными посетителями сайта. Мы создали систему, которая автоматически собирает единомышленников вместе. При этом вам не нужна какая-то другая, внешняя платформа для общения, все необходимое уже встроено в Wii U. Во-вторых, этот сервис опционален и ни в коем случае не навязывается вам. Например, если вы застряли в конкретном месте New Super Mario Bros. U, вы можете нажать одну кнопку, выйти в Miiverse и получить подробный и понятный совет от других игроков. Или вы можете, наоборот, давать советы другим. Обмениваясь информацией, вы как бы станете частью сообщества игроков. Но мы против спойлеров и всего подобного. Хотите проходить игру самостоятельно – пожалуйста, никто не мешает. Геймер сам будет определять, что он хочет смотреть, слушать и читать.



? Мне очень понравился анонс Pikmin 3. Но уверен, что многие геймеры хотели бы услышать анонс Zelda или Metroid. Мне хотелось бы понять, сколько игр Nintendo может выпускать, скажем, за год, и почему компания не может удвоить выпуск игр, чтобы удовлетворить существенное большее число фанатов? Уверен, что у Nintendo достаточно ресурсов для этого.

Вы в чем-то правы, а в чем-то нет. Правы в том, что ресурсы Nintendo безграничны. В наших студиях разработки – в основном, находящихся в ведении господина Миямото, но не только – очень много талантливых сотрудников, и их число с каждым годом растет. Но мы все же лишь одна компания, и у нас есть определенный подход к принятию решений о запуске новых проектов. Для начала работы над игрой нам нужна свежая идея, концепт. Что-то такое, о чем можно сразу сказать: да, это действительно подарит геймерам новый, необычный опыт, надо делать. Часто Nintendo упрекают за то, что мы выпускаем много игр о Марио. Но ценители знают, что идея Super Mario 3D Land для 3DS не имеет ничего общего с сутью New Super Mario Bros. U для Wii U или Super Mario Galaxy для Wii. Да, они все используют одну и ту вселенную, тех же персонажей, но если обратить внимание на геймдизайн, на базовую концепцию, вы увидите фундаментальные различия. Наверное, мы могли бы выпускать больше игр, но в этом случае они оказались бы значительно более похожими друг на друга. А нам важно предлагать именно разные типы развлечений, чтобы каждый геймер нашел себе что-то по душе. Чтобы таких не похожих друг на друга игр было больше, мы стараемся плотнее работать с партнерами. Например, нам нужна игра о зомби, и мы надеемся, что Capcom выпустит на Wii U одну из частей Resident Evi. Но пока это не произошло – у нас есть ZombieU, принципиально другая игра на схожую тему, авторам которой мы очень много помогаем.

? Вы заговорили о поддержке независимых издателей. Да, Ubisoft и Warner Bros. отлично вас поддержали. А что с другими? Порты игр с PlayStation 3 ?все же не совсем то. И есть ли шанс, что вскоре будет анонсирована Gran Theft Auto V для Wii U?

Ваше предположение о GTAV никак не могу прокомментировать. Но мы будем рады любым проектам партнеров, которые содержат в себе асимметричный мультиплеер, либо другие варианты использования второго экрана. Мы постоянно ведем какие-то переговоры и заручаемся поддержкой независимых издателей. Это долгий процесс, и много анонсов ждет вас впереди. Кстати, хорошая линейка игр от Ubisoft – это наследие Wii. Они поддержали нашу предыдущую консоль еще на старте, поэтому и уже давно научились находить применение возможностям, предоставляемым системами Nintendo. Поэтому им проще всех было освоиться и с Wii U.

? Теперь у Microsoft есть технология SmartGlass, а PS3 может соединяться с PS Vita. Этот функционал повторяет то, что предлагает Wii U. Считаете ли вы это серьезной угрозой новой консоли?

Для начала скажу, что если бы идея Wii U была так уж плоха, как некоторые себе представляют, то никто бы ее не копировал. Так что если коллегам наша идея нравится, уже хороший признак. Хотел бы обратить внимание, что обе эти компании не предлагают пользователям готовый, стандартный комплект, в котором есть все необходимое. Если брать PlayStation 3, то вам надо отдельно докупать PS Vita. В случае с Microsoft SmartGlass, с которой пока не все до конца ясно, вам тоже надо еще отдельно где-то взять айпад или смартфон или планшет.При этом если вы разработчик, и вам надо сделать игру под такой комплект, то придется оптимизировать ее под все возможные варианты комбинаций консоли и мобильного устройства. А ведь есть еще ситуация, при которой у геймера попросту нет второго экрана, и ее тоже надо учитывать. В нашем случае инструменты для создания игр с асимметричным мультиплеером гораздо проще, и вся аудитория консоли сможет потреблять их. Поэтому мы не рассматриваем инициативы Sony и Microsoft как реального конкурента нам. Но рады, что идея двух экранов им тоже понравилась.



? Теперь о 3DS. Многие думали, что вы анонсируете новую модель консоли, с улучшенным аккумулятором и вторым аналогом. Ее уже точно не будет в этом году? И что вы думаете о втором аналоге ?он обязательно нужен консоли?

Второй аналог – интересная штука. Но если посмотреть на 3DS, на график продаж, то видно, что мы идем примерно на одном уровне с DS в той же части жизненного цикла. И здесь, в Лос-Анджелесе, вы можете увидеть классную линейку игр, которую мы подготовили для системы. Поэтому с нашей точки зрения 3DS в ее существующем виде – успешная консоль, и мы не видим причин что-то резко менять. Конечно, дополнительные расцветки и другие подобные варианты переизданий мы рассматриваем, но действительно новая модель в ближайшем будущем не потребуется.



? Когда вы запустили 3DS, то много говорили о 3D-без-очков. Но с тех пор и мода на 3D не то чтобы укрепилась ?на выставке не так много больших игр с 3D, пусть даже с очками, и появились другие устройства, вроде смартфонов, где тоже есть 3D-без-очков. Вы все еще считаете эту функцию важным преимуществом 3DS?

Мы до сих пор остаемся единственным массовым устройством с этой технологией, предназначенным специально для игр. Что касается важности 3D для консоли, то все зависит от задач разработчика. Есть игры, которым 3D нужно, есть игры, в которых это приятный бонус, а есть игры, которым 3D не требуется вовсе. Мы всегда четко заявляли, что если разработчик хочет использовать 3D, он может это делать. Не хочет – тоже нормально. Если пользователю не нравится 3D, он может легко выключить его простым движением ползунка. Лично я за одной и той же игрой сижу то в 3D, то в 2D, в зависимости от настроения. Оба варианта дают разный опыт, поэтому их стоит чередовать. Но важно понимать: Nintendo 3DS – не только 3D-консоль. Это многофункциональное устройство, которое предлагает много других возможностей получить новый игровой опыт. Например, сервис StreetPass. Я сейчас играю в Mario Tennis. И каждый раз, когда я случайно пересекаюсь на улице с людьми, у которых есть такой же картридж, то получаю монетки, позволяющие кастомизировать моего персонажа. Очень классно. Или взять сетевую игру в Resident Evil: Mercenaries 3D, где я соревнуюсь с незнакомыми людьми. Совершенно другая история. Консоль Nintendo 3DS – целый мир, и 3D – лишь часть его. Но если говорить чисто о 3D-функционале, то наиболее полезен он в Super Mario 3D Land. Стереоскопическая графика позволяет сделать вид сбоку объемным, что меняет архитектуру уровней и получаемый геймером опыт.

? И снова о Wii U. Вы ничего не сказали о графической производительности, процессорах и прочем. Насколько я понимаю, Nintendo все это не очень важно. Но я из России, а геймеры у нас любят цифры, полигоны и шейдеры. И они хотят, например, знать, будут ли порты Assassin's Creed III, Batman: Arkham City, Darksiders II выглядеть на Wii U лучше, чем на PlayStation 3. Как можете это прокомментировать?

Да, мы не считаем графику чем-то важным. Что мы сделали, так это консоль, которая позволяет запускать игры в разрешении HD. Плюс мы дали разработчикам возможность легко переносить игры с PlayStation 3 на Wii U. И прежде чем переживать о графике важно вспомнить одну вещь. Мы создали самую популярную консоль текущего поколения, и только она одна не поддерживала HD-графику. Секрет ее успеха был в необычном игровом опыте. Теперь у нас есть и HD тоже, потому что в наше время это необходимо, но ключом к успеху тоже будет необычный игровой опыт. Поэтому нам важно не то, чтобы у портов с PlayStation 3 както была изменена графика, а чтобы в них была встроена поддержка уникальных особенностей Wii U и интересно задействовался контроллер. И, кстати, если мы вдруг и добавим в консоль еще один процессор – вполне возможно, что будет использоваться не для улучшения графики, а для обслуживания другого функционала, который дарит новый игровой опыт. Поэтому мы и не говорим ничего о железе – ни в случае с Wii U, ни в случае с 3DS, чтобы никого не путать. Пусть геймер видит игры своими глазами и решает, нравятся они ему ли нет. Что касается графики, то все же добавлю, что мы создали систему, под которую легко программировать, но все равно разработчики только начали осваиваться с ней и чем больше опыта они получат, тем более качественную картинку будут воспроизводить их игры.

? Россия ?сложный рынок для Nintendo. Что нужно сделать, чтобы добиться успеха у нас?

Для начала, нам нужно набраться терпения и потратить больше времени на лучшее понимание рынка. То есть, мы уже кое-что знаем сейчас, но что точно нельзя делать – так это расслабиться и рассуждать в том духе, что «мы же Nintendo, сейчас мы придем и повторим успех, которого добились везде». Нужно совершить множество действий, чтобы получить результат. Один из первых шагов – выпустить железо с поддержкой русского языка. Он уже сделан. Да, мы пока не переводим все игры на русский, но ключевые проекты для 3Ds – они уже переводятся. Что касается WIi U, то у нас хорошие шансы закрепиться на рынке. На мой взгляд, российские геймеры – образованные геймеры. В том смысле, что им нравится получать новый игровой опыт и осваивать новые технологические фишки. Да, вы говорите, что им важна графика, но я все же думаю, что им важна не только производительность видеосистемы, но и другие инновации тоже. Я думаю, они будут заинтересованы в том, что предлагает Wii U. Конечно, мы будем и дальше изучать рынок и делать то, что просят геймеры. Мы готовы инвестировать время, силы, деньги, чтобы в долгосрочной перспективе добиться результата. Кстати, уже сейчас мы удивлены, сколько людей в России любят Nintendo. Это особенно странно с учетом того, что в России у Nintendo нет истории. В том смысле, что ваши геймеры играли на другой консоли, которая использовала наших персонажей, а о Nintendo ничего не знали. И все же люди в России выросли на тех же играх, что и геймеры на Западе, и в этом смысле они похожи на потребителей и других рынков.

? В России все еще очень распространено пиратство. Будете ли вы развивать систему защиту от копирования? Вот, например, у PlayStation 3 защита держалась четыре года, и продажи легальных игр были высоки. А Xbox 360 взломали, и продажи игр в разы меньше при той же пользовательской базе. Сможете ли вы сделать все как у Sony? Потому что, на мой взгляд, только техническое решение проблемы пиратства реально действенно.

Поверьте, это важно не только для России. Мы уделяем много внимания защите. Но вы же понимаете, что это как кошки-мышки, постоянное соревнование между нашими инженерами и хакерами, поэтому гарантировать ничего нельзя. Но до сих пор, например, на 3DS наша система держится. Мы должны защищать наши игры, это вопрос выживания бизнеса. Что касается российского рынка, то я бы не сказал, что ваш случай – самый запущенный. Все-таки, ситуация меняется к лучшему.

? Еще одна близкая тема. Есть такая штука, как региональная защита. Например, я не могу покупать в США игры для 3DS, потому что на моей европейской консоли они не запустятся. Зачем вообще нужна защита или будет ли она у Wii U?

Пока ничего не могу сказать о Wii U, об этом мы сообщим дополнительно. Но вот что касается 3DS, то причин было несколько. Одна из них – это сложности с организацией Интернет-соединения и необходимость вводить определенные ограничения по IP-адресу для магазина E-Shop. Хочу, кстати, сказать, что мы очень активно работаем над русской версией сервиса – ждите, все будет хорошо. Так вот, о региональной защите. Если вы распространяете, например, фильм, и у вас есть права только на Европу, то надо гарантировать, чтобы его смогли смотреть только пользователи из европейских стран, а не японцы или американцы. Иначе вам не продадут лицензию.





? Думаете ли вы, что вторичный рынок тоже вреден? Ведь многие издатели и платформодержатели пытаются бороться с ним, используя одноразовые онлайн-пассы и коды на DLC. Есть ли подобные планы у Nintendo?

Нет. Если мы продали копию игры, то мы ее уже продали, и все. Наш бизнес на этом закончился. Я думаю, что когда компания выпускает хорошие игры, то люди оставляют их себе навсегда и не хотят возвращать их в магазины. У меня лично до сих пор сохранились картриджи еще для NES. Почему? Возьмите игры, вроде Mario Kart – их же невозможно закончить, интересно возвращаться снова и снова. Но даже если игру можно пройти и изучить до конца, то ее можно подарить брату или хорошему другу, чтобы он тоже ей насладился. Впрочем, если игра вам действительно понравилась, вам обязательно захочется сохранить ее как символ приятных воспоминаний. Вот и все.



? Но вот у Nintendo DS не было ничего такого. Как же вы справлялись?

В ту эпоху у нас было мало Интернет-функционала, только довольно примитивный сервис DSiWare. А вот на 3DS проблема встала перед нами в полный рост.

? Напоследок попрошу прокомментировать страшилку об облачных сервисах, которые якобы вытеснят консоли. Что вы о них думаете?

А кто знает, что ждет нас впереди? Есть такой простое упражнение: вспомните, каким вы видели будущее в 2000году, и сравните с тем, что имеете реально сейчас. Индустрия видеоигр – область, в которой очень сложно строить долгосрочные прогнозы. Я очень давно в бизнесе, и много раз вступал в самые разные дискуссию на тему будущего. Я помню, как Sony анонсировала PSP с диском, а мы только-только показали DS с картриджем. И мне тогда все говорили, что Nintendo сошла с ума, что картридж – устаревший носитель, что нужно вообще переходить на цифровую дистрибуцию. Да, нам пришлось много поработать, но в итоге мы добились того, чего добились. Индустрия всегда бурлит разговорами о трендах, о смерти и жизни PC-гейминга, но очень сложно угадать, к чему мы придем через несколько лет. Вот мы предложили в Wii управление движениями и тогда не все же в него поверили. А теперь у всех есть motion-контроллеры. Так что, возможно, и у облачных технологий есть будущее. **СИ**

Евгений Закиров



Xbox 360 @ E3 2012

НАЧАЛОСЬ ВСЕ С ПРЕСС-КОНФЕРЕНЦИИ ПРЕДСКАЗУЕМОГО СОДЕРЖАНИЯ: МНОГО ПРО РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ И ПРОЧИЕ СЕРВИСЫ, МАЛО ПРО ИГРЫ, BLACK OPS 2 В КОНЦЕ. НА САМОЙ ВЫСТАВКЕ MICROSOFT ВОЗДВИГЛА БОЛЬШОЙ СТЕНД СО ВСЕМИ ПРЕДСТАВЛЕННЫМИ НА СЕГОДНЯШНИЙ ДЕНЬ ПРОЕКТАМИ, ВКЛЮЧАЯ ТЕ, КОТОРЫЕ РАЗРАБАТЫВАЮТСЯ ДЛЯ KINECT – FABLE: THE JOURNEY И DANCE CENTRAL 3. ПЛЮС, ТАМ ЖЕ БЫЛИ СОБРАНЫ МУЛЬТИПЛАТФОРМЕННЫЕ РЕЛИЗЫ – RESIDENT EVIL 6, DEAD OR ALIVE 5, FAR CRY 3 И ДАЖЕ PERSONA 4: ARENA. В ПЕРВЫЙ ДЕНЬ ПОСЛЕ ЗАКРЫТИЯ ВЫСТАВКИ СТЕНД ПРОДОЛЖИЛ РАБОТУ, НО ТОЛЬКО ДЛЯ ЖУРНАЛИСТОВ ИЗ СПЕЦИАЛЬНОГО СПИСКА; ТАК ЧТО У МЕНЯ БЫЛА ВОЗМОЖНОСТЬ ПОПРОБОВАТЬ КАЖДУЮ ИЗ ПРЕДСТАВЛЕННЫХ ИГР ДО ТОГО, КАК УВИДЕТЬ ИХ ЗА ЗАКРЫТЫМИ ДВЕРЬМИ И ПООБЩАТЬСЯ С РАЗРАБОТЧИКАМИ. В ЭТОТ МАТЕРИАЛ МЫ ВКЛЮЧИЛИ РЕПОРТАЖ С САМОЙ ВЫСТАВКИ – ВКЛЮЧАЯ МЫСЛИ ПО ПОВОДУ ПРЕСС-КОНФЕРЕНЦИИ – А ТАКЖЕ БОЛЬШОЙ МАТЕРИАЛ О HALO 4 И ФРАГМЕНТЫ ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ. В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ ОЖИДАЙТЕ ТАКИЕ ЖЕ МАТЕРИАЛЫ О FABLE: THE JOURNEY И FORZA HORIZON.



В какой-то момент вся выставочная команда разработчиков Halo 4 оторвалась от выполнения своих обязанностей и сделала групповое фото на фоне главной достопримечательности стенда Microsoft.



С warthog'ом, узнаваемой машинкой из Halo, не сфотографировался разве что ленивый. А вот с мастером Чифом сфотографироваться было сложнее – он появлялся в обозначенном месте по расписанию, в специально установленные часы. В сопровождении секьюрити.



В первый день выставки, после закрытия самого центра, уголок с играми для Xbox 360 продолжил работу. Дополнительные полтора часа для журналистов из специально составленного списка позволили изучить то, к чему было сложно пробиться в официальные часы работы. И вдоволь поиграть в самый последний билд Dead or Alive 5, с Лэйфан и Кокоро.



Японские журналисты где-то специально выпросили табуретку, чтобы сфотографировать warthog. Было забавно наблюдать, как этот же фотокорреспондент бродит с ней по выставке и не знает куда деть.



Зеленый шпион проник на стенд зеленого платформодержателя, чтобы взять интервью у разработчиков Halo 4! Журналист! Прятался бы сразу в коробку.





MICROSOFT E3 2012 MEDIA BRIEFING

Пресс-конференция Microsoft в прошлом году обозначила вектор развития игрового направления на долгое время вперед. Тогда в основном говорили о Kinect – сегодня Kinect преподносят как неотъемлемую часть развлечений под маркой Xbox 360, хорошо знакомую современному американскому геймеру и просто человеку с консолью в квартире (не обязательно читателю журналов про видеоигры). Пресс-конференция должна была дать ориентиры дальнейшего развития, показать, что Microsoft будет делать дальше – до анонса консоли нового поколения (которая пока мало кому нужна, потому что вопрос графики теперь зависит не столько от железа, сколько от бюджета разработки).

Пресс-конференция началась с главной игры: Halo 4. Подробный материал о продолжении популярного шутера читайте на соседних страницах, а пока же – пара слов про подчеркнутое на всех рекламных макетах «древнее зло». Оно неуклюжее. Выглядит одновременно и как жуки из Lost Planet 2 с рыжими пятнами для быстрого уничтожения (на самом деле, без них), и как персонажи какого-нибудь TRON, только в отличной от классической боевой раскраске. Я ни в коем случае не утверждаю, что это плохо. Смысл Halo вообще не в маленьких смешных существах, которые забавно бегают и смешно переговариваются. Тут поднимается вопрос мультиплеера и тактики, когда ты на самом высоком уровне сложности пытаешься пройти момент не то что несколько раз, а просто не ведешь счет попыткам: упрямо пробуешь и пробуешь, пока не добьешься нужного результата. Однако что важно подчеркнуть по той демке, которая была показана на брифинге: Halo 4 выглядит впечатляюще, очень красиво, и «драматизм» (закавыченный, потому что мало кто понимает, что на самом деле хочет от этого слова) дарит дополнительное очарование происходящему на экране. Во время финальной нарезки фрагментов из игры, с кричащей Кортаной и взрывами, жалеешь, что нет возможности заставить глаза работать в режиме slow-mo, потому что очень хочется насладиться каждым кадром.

Самая неоднозначная – не сказать скучная – часть была отведена под спортивные игры и их тесную интеграцию с Kinect. Как это выглядит? Управление и голосовые команды, например. Судя по демонстрации, и то, и другое работает с небольшим лагом, но дело совсем не в этом. Так или иначе, идея снабдить популярные в Европе и США игры чем-то, что пускай и не во всех случаях, но оправдывает покупку сенсора, вполне здравая и похвальная. Особенно в США. Другое



В новый Dance Central поиграть мог любой желающий. Пляшущих девушек на фото иногда заменяли негры-качки; девочки в это время уходили в пресс-рум, чтобы показать игру журналистам. Как-то быстро родилась шутка про то, что если на сцене пляшут девчонки, то презентация DC3 пройдет в неприятной компании.



Дэн Гринвальт, один из создателей Forza Motorsport, эмоционально рассказывал о Forza Horizon всем желающим и подходил к тем, кто одолел демонстрационную версию, чтобы расспросить о впечатлениях.



Fable: The Journey – это не сборник пати-игр, а приключение на пятнадцать часов. Еще это самая красивая часть Fable на данный момент. И самая спорная.



Желающих побольше узнать о том, что такое SmartGlass, было хоть отбавляй.



Самый свежий билд Tekken Tag Tournament 2 тоже был представлен, но в углу, рядом с Persona 4 Arena. Играть почему-то предлагалось не на аркадных стиках, а на контроллерах Xbox 360 с отключенным аналогом.

дело, что понятие «голосовые команды» в случае с Россией – это все еще пустой звук. Вы можете потренироваться с английским произношением, но это не массовая аудитория в случае с нашим регионом, поэтому видеть такого рода ограничения очень и очень обидно.

То же самое касается сервисов, вроде NBA и NHL для Xbox Live, новых партнерских соглашений (Paramount, например), музыкального сервиса и интеграции с мобильными платформами, включая телефоны и планшеты. Это следующий и самый важный шаг Microsoft: форсировать не только и не столько систему развлечений, сколько свои «облачные» технологии, свое взаимодействие всего со всем. Я слышал в зале комментарии о том, что раз Sony не удалось сделать из PS3 полноценный мультимедийный центр, который может выполнять задачи всего, кроме разве что телевизора и колонок, то и Microsoft незачем туда соваться. Это неправильно: и в Великобритании, и в США сервисы, вроде «кинопроката», спортивных каналов и прочего, очень востребованы, и безумно обидно, что ничего даже близко похожего нет в российской версии Xbox Live. Возможно, сейчас российские геймеры воспринимают эти новости исключительно в негативном ключе – мол, не про игры. В действительности же, Xbox 360 просто становится совершенным центром домашних развлечений, центральное место в которых по-прежнему отводится интерактивным.

Что касается кросс-платформенности, то это палка о двух концах. Это действительно круто – управлять консолью с экрана телефона. Только если это не Nokia (система SmartGlass будет работать и на iOS, и на Android).







Для тех, кто не наигрался в Halo 4 на выставке, был организован специальный неформальный ивент. В одном из клубов Лос-Анджелеса можно было и поиграть во все представленные многопользовательские режимы, и пообщаться с разработчиками за специально придуманными по случаю коктейлями. Можно было также попробовать закуски, но названия вроде «смерть ковенанта» отбивали желание.



Надев наушники, можно было ненадолго отключиться от клубного шума и еще раз попробовать собраться с мыслями относительного нового выпуска Halo.



Спустя час помещение наполнилось всеми, кем только можно. Журналистов можно опознать просто – они стараются поиграть.



Вокруг конвенш-центра ездили вот такие дорогущие авто. На третий день на них можно было прокатиться, причем за рулем сидела красивая модель. Правда, катали недолго: вскоре приехала полиция и почему-то запретила этот аттракцион.



В туалетах конвешн-центра и клуба на всех присутствовавших смотрел спартанец, призывающий хорошо мыть руки.





И если вы используете планшет для просмотра фильма (или во время), то зачем вам справка об актерах и прочая сопроводительная информация, если вы смотрите на экран телевизора и не отвлекаетесь на свой таблет? В зале говорили: это убьет Wii U. Не думаю, что это такой уж фатальный удар. Речь идет о первых шагах в верном направлении, которое, на самом деле, сформулировано достаточно четко: Windows 8. Когда Microsoft удастся объединить все свои платформы в единое целое – в том числе в плане развлекательного контента, и не только видеоигр – тогда она станет на долгое время неуязвимой на американском рынке и рынках развитых европейских стран.

В этом смысле особенно забавно смотрится демонстрация Internet Explorer для Xbox 360. Это не было бы так смешно, если бы я действительно несколько раз не встречал нелепое сравнение. Мол, на домашней консоли Microsoft нет браузера, следовательно, урезанный функционал и все в таком духе. Представитель компании правильно начал выступление: браузеры на консолях если и есть, то они очень плохо работают, медленно, неадекватно. Выход был найден – поисковик Bing, чье присутствие в дашборде и раньше выглядело подозрительно.

В какой-то момент презентация Dance Central 3 переплюнула вообще все: на сцену вышел Usher с подтанцовкой, спел и сплясал, и публика была в восторге. Сидевший рядом араб так разнервничался, что снимал происходящее трясущимися руками одновременно и на телефон, и фотоаппарат. Это выступление привлекло внимание даже сидевшего на заднем ряду Акиры Ямаоки, который до этого с непробиваемым выражением смотрел в телефон и что-то читал. И еще один немаловажный показ – South Park: The Stick of Truth. Игру по мотивам популярного американского мультфильма наконец-то показали «вживую», и публика была в полном восторге. Не в последнюю очередь благодаря тому, что представляли ее создатели South Park Трэй Паркер и Мэтт Стоун, которые в самом начале удачно посмеялись над самой малопонятной частью конференции. **СИ**

Евгений Закиров







Мастер Чиф вернулся. С древними злыми тараканами в голове.

Halo 4

ДАТА ВЫХОДА
6 ноября 2012 года

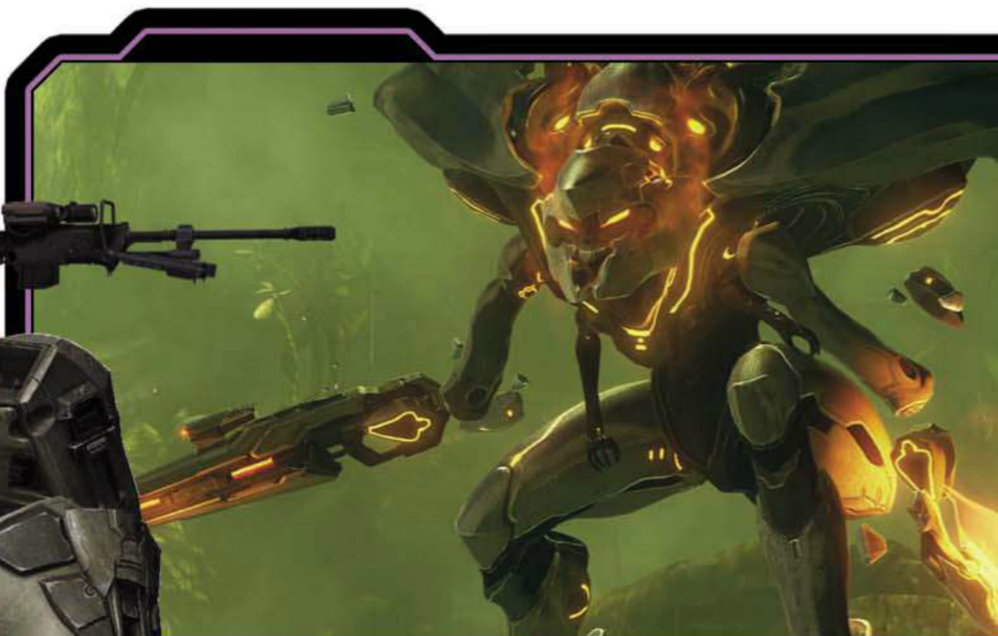
ПЕРВОЕ, ЧТО Я УВИДЕЛ НА ПОДХОДЕ К БОЛЬШУЩЕЙ ВЫСТАВОЧНОЙ ПЛОЩАДКЕ XBOX 360, – МАСТЕР ЧИФ, ОГРОМНЫЙ, КАК И НАДО, В СОПРОВОЖДЕНИИ СЕКЬЮРИТИ И ЛЮДЕЙ В ФУТБОЛКАХ 343 INDUSTRIES, ГОРДО ВЫШАГИВАЕТ В НАПРАВЛЕНИИ СПЕЦИАЛЬНОГО ПЛАКАТА. СПУСТЯ НЕСКОЛЬКО МИНУТ ФИГУРУ СПАРТАНЦА БЫЛО УЖЕ НЕ РАЗГЛЯДЕТЬ ЗА ТОЛПОЙ ЖЕЛАЮЩИХ СФОТОГРАФИРОВАТЬСЯ С АМЕРИКАНСКОЙ ЛЕГЕНДОЙ ВИДЕОИГР. А ПОПАВ В САМУЮ ГУЩУ E3, Я УВИДЕЛ ТАКУЮ ЖЕ ТОЛПУ ФАНАТОВ, ЖДУЩИХ СВОЕЙ ОЧЕРЕДИ ЗАЛЕЗТЬ НА WARTHOG И ЗАПЕЧАТЛЕТЬ СВОЙ ПОДВИГ – И ОЧЕРЕДЬ РАЗА В ТРИ БОЛЬШЕ У ЧЕРНЫХ ДВЕРЕЙ. ЭТА ОЧЕРЕДЬ РОСЛА КАЖДЫЙ ДЕНЬ; ПОДОЖДАВ ПОЛЧАСА, МОЖНО БЫЛО ПОПАСТЬ НА ЗАКРЫТЫЙ ПОКАЗ HALO 4, А ПОСЛЕ – НЕМНОГО ПОИГРАТЬ В МУЛЬТИПЛЕЕР. КАРТЫ И РЕЖИМЫ МЕНЯЛИСЬ КАЖДЫЙ ДЕНЬ. УДИВИТЕЛЬНО, ЧТО НЕ НАШЛОСЬ МОДЕЛИ КОРТАНЫ – ОНА БЫ ИДЕАЛЬНО ВПИСАЛАСЬ В ЭТОТ ПРАЗДНИК ЖИЗНИ.

Платформа: Xbox 360
Зарубежный издатель: Microsoft
Российский издатель: Microsoft
Разработчик: 343 Industries
Мультиплеер: co-op/vs/, local/online
Страна происхождения: США

С трейлера Halo 4 началась пресс-конференция Microsoft. Зал сначала недоумевал: какое-то видео с живыми актерами, а после – Мастер Чиф и то самое «древнее зло», про которое рассказывали задолго до первой открытой презентации шутера. Минимум подробностей. Никаких спойлеров. Разве что финальная нарезка заставляла задуматься (что с Кортаной?), но и там было слишком мало информации, чтобы делать выводы. Позднее разработчики пояснили: на этой E3 центральная тема – мультиплеер, новый режим совместного прохождения, и все в таком духе, а вот сюжет лучше оставить до осенней рекламной кампании. Однако без спойлеров все же не обошлось – на второй день их удалось разговорить.

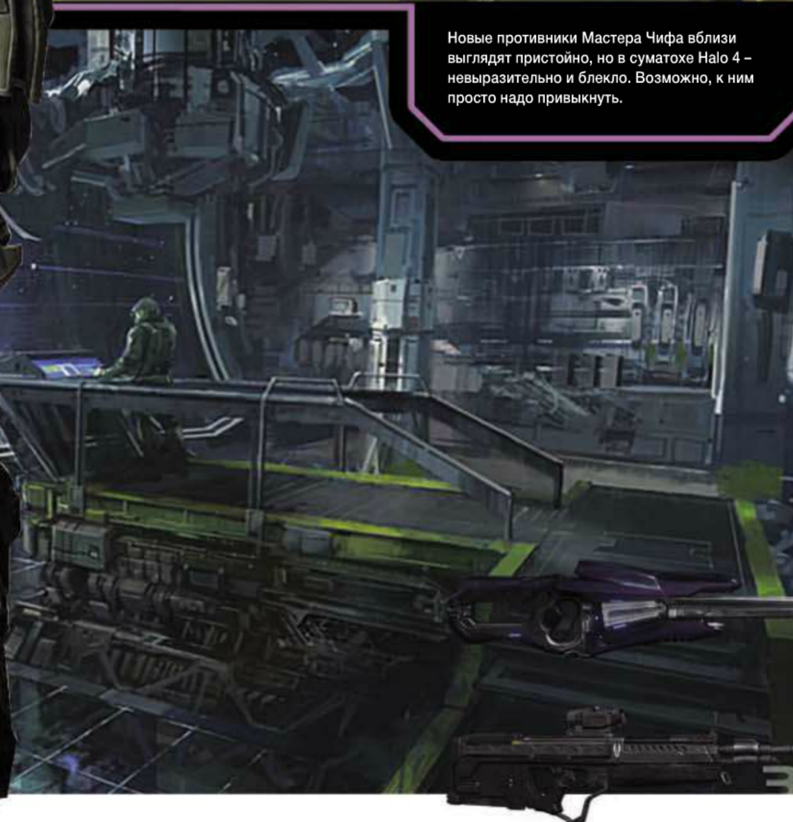
Во время первого показа Halo 4 (за минувшую E3 я посетил несколько разных слотов и услышал достаточно про любимый шутер обладателей Xbox 360) 343 Industries решили сразу ограничить круг возможных вопросов: «Мы понимаем, что на нас лежит большая ответственность. В том смысле, что взять в свои руки детище Bungie – для этого нужна смелость. Это большое дело, поэтому мы внимательно изучаем реакцию публики и ищем уникальный подход, пытаемся найти что-нибудь, чем геймеры были недовольны раньше – и улучшить это. Или найти идеи, которым раньше не находилось применения – и реализовать их так, чтобы привлечь внимание новых игроков, не только тех, кто уже в курсе истории Мастера Чифа». По просьбе привести пример «перестройки» Фрэнк О'Коннор, директор разработки, несколько секунд собирается с мыслями. «Предыдущие выпуски Halo – ODST и Reach – были успешными шутерами, но при этом оставались «ответвлениями». Они не развивали основную сюжетную линию. У нас были комиксы и книги, и в какой-то момент все это вообще вышло из-под контроля: информация о вселенной подавалась обрывками, и какой-то цельной картины мира не получалось. Фанаты же неустанно требовали развития истории, продолжения. Поэтому мы решили, что отныне каждый продукт во вселенной Halo – абсолютно любой, будь то очередной роман, скачиваемый эпизод для мультиплеера, комикс – должны каким-то обра-

И МУЛЬТИПЛЕЕР, И СИНГЛ ДЕЛАЮТ HALO 4 ОДНИМ ИЗ САМЫХ ОЖИДАЕМЫХ РЕЛИЗОВ ЭТОЙ ОСЕНИ.



Новые противники Мастера Чифа вблизи выглядят пристойно, но в суматохе Halo 4 – невыразительно и блекло. Возможно, к ним просто надо привыкнуть.





зом пересекаться друг с другом, существовать в рамках одной идеи и концепции. У нас уже сейчас готовы две книги. Первая выйдет в ноябре: там рассказывается предыстория событий, случившихся в Halo 4. Вторая появится в продаже в начале следующего года – там, напротив, будет много о том, что произошло после. Как видите, у нас все схвачено».

События Halo 4 разворачиваются спустя пять лет после финала третьей части. При этом разработчики подчеркивают, что четвертый выпуск – это не своего рода one-shot, а начало новой саги, в которой игрокам предстоит столкнуться с новой угрозой человечеству. Что интересно, на этот раз много внимания уделяется и Мастеру Чифу как главному герою, и его взаимоотношениям с искусственным интеллектом по имени Кортана. Отвечая на вопрос о том, что же так сильно взволновало спутницу в трейлере, Фрэнк затронул интересную тему: «С главным героем теперь все сложно. Мастер Чиф просыпается после криосна, и внезапно на него обрушиваются все человеческие эмоции и чувства: смятение, непонимание, желание разобраться в себе. Мы не можем пока рассказывать о каких «внутренних демонах» идет речь, однако поверьте на слово – этому будет уделено достаточно внимания. С Кортаной история сложнее: в мире Halo, измотанном войной с ковенантами, случилось то, к чему никто не был готов: искусственный интеллект стал страдать от переизбытка информации, хранить получаемые сведения больше негде, это невозможно. Это что-то вроде естественной смерти для A.I., который отработал свое, но Кортана продолжает существовать. Чтобы не «сойти с ума», искусственный интеллект адаптируется: учится мыслить самостоятельно, как человек. Кортана по-своему переживает этот процесс, очень болезненно, и тут еще Мастер Чиф в очередной раз должен спасти человечество… Говорю же, будет очень интересно!»

Складывается впечатление, что одиночный режим на E3 показывали только ради одной цели: познакомить игроков с пресловутым «древним злом». Ничего примечательного в продемонстрированном куске геймплея нет. Впечатляет графика – странно слышать, что это всего лишь доработанный движок Halo: Reach, настолько непривычную для сериала картинку он выдает. Услышав похвалу визуальной составляющей, разработчики тут же пускаются в объяснения: какие эффекты освещения теперь используются, как им удалось вместить текстуры высокой

Новая планета, новое вооружение. Этот аналог Metal Gear'а можно будет использовать в бою.

НОВЫЙ РЕЖИМ

Помимо старых многопользовательских режимов и уже описанного Spartan Ops, в игре будет один совершенно новый. Вернее, на данный момент анонсировали только один – а что нас ждет ближе к релизу пока неизвестно. Правила такие: один самый успешный (меткий, шустрый, набравший больше остальных очков) игрок награждается титулом царя и пытается спастись от всех остальных участников, которые этот титул хотят отнять. Действие происходило на совершенно новой карте – достаточно простой, чтобы можно было запомнить все потайные уголки, и достаточно просторной, чтобы не иметь возможности свободно вздохнуть.




С движком Reach сделали что-то фантастическое! Не знаешь, чему дивиться – то ли потрясающему эффекту испепеления, то ли окружающим героя лесам.


Последняя версия первого эпизода Spartan Ops, в которой герои находят старинный артефакт. Для чего он нужен – можно будет прочитать в книге.



четкости, а какие живописные виды теперь показывают! А потом добавляют: «игра работаем в полном 720p». Чтобы это ни значило.

Древнее зло нападает на героя в джунглях и поначалу напоминает одновременно и персонажей вселенной TRON, и протосов из StarCraft, и почему-то акридов из Lost Planet 2 (впрочем, возможно, что это всего лишь сеттинг произвел такое впечатление). Другими словами, выглядят прометеанцы (привет, космический жокей) странно, плохо вписываются в дизайн Halo и уже сейчас вызывают много споров. Но тут важно подчеркнуть следующее: непонимание касается только внешности нового типа противников, все остальное вопросов не вызывает. И зря: судя по той миссии, которую я прошел, «древнее зло» – это главный претендент на звание самого надоедливого противника в видеоиграх, что одновременно и странно, и безумно круто. Смысл в том, что именно как новому типу врагов (ковенанты никуда не делись) им равных нет. Они всегда действуют слаженно, в команде, причем необязательно в рамках одной видовой группы. У них есть что-то вроде собак – быстрых юнитов, которые нападают стаей; не представляют такой уж большой опасности сами по себе, но отвлекают внимание. Есть крупные противники, которые часто появляются по двое: они телепортируются с места на место, могут совершать рывки вперед и заставать врасплох, использовать щиты и в некоторых случаях убивать с одного удара. Наконец, есть «смотрители» – летающие юниты, сопровождающие остальных. С ними сложнее всего, особенно если их сразу несколько. Помимо того, что они в состоянии постоять за себя, они также могут воскрешать убитых прометеанцев за считанные секунды и кастовать на них непробиваемые щиты. Гранаты? Бесполезны против летающих тварей – они ловят их в воздухе и отбрасывают обратно.

Во что превращается стычка с новым типом противников в однопользовательском режиме все видели. А вот мультиплеер – это совсем другая история, где предстоит отбиваться одновременно и от тех, и от других. Причем планы у 343 Industries в отношении сетевых режимов настолько грандиозные, что как-то в голове не укладывается: как можно успеть сделать и одно, и другое, уместить это на диск и не попросить дополнительной платы.



«Мультиплеер – это сердце Halo. Однако до сих пор на первом месте оставалась именно соревновательная составляющая, потому что именно она обновлялась с течением времени. В Halo 4 мы, учитывая предыдущий опыт, постараемся довести до такого же уровня качества и совместное прохождение. Знаете, на что постоянно жаловались игроки? На то, что у игры нет сюжетных дополнений. Только новые карты. Теперь мы представляем корабль Infinity – своего рода хаб для мультиплеера – и режим Spartan Ops, который изменит представление о коопе навсегда», – рассказывает дизайнер этого режима Дэвид Эллис.

Отчасти эти нововведения перекликаются тем, о чем разработчики рассказывали ранее: попыткой объединить в один поток вообще все, что так или иначе связано с Halo. Есть космический корабль Infinity – крупнейший во всем флоте (он же перевозил Мастера Чифа). У его экипажа есть своя миссия. Для Infinity игрок создает собственного солдата Spartan-IV (так круче, чем просто «спартанец») – и дальше использует его во всех многопользовательских режимах. «Под «созданием собственного спартанца» мы подразумеваем полную модификацию всех частей костюма, а также набора оружия и умений. Вы можете посмотреть, как это работает, уже сейчас. Причем в мультиплеере, в зависимости от режима, это имеет не только внешнее значение – какой шлем нацепить и так далее. Более того, к выбору оружия теперь придется относиться более внимательно. Вы видели пушки прометеанцев? Они расщепляют на молекулы при прямом попадании! Вы можете использовать их оружие, но только если подберете его на поле боя. В оружейной корабля же представлены стандартные экземпляры – правда, их так много, можно запутаться в названиях. Вот сейчас, например, я возьму винтовку с точным прицелом, потому что напарник будет отвлекать внимание толпы и ему нужен crowd control, т.е. дробовик, а мне придется отстреливать «смотрителей», и со стандартной винтовкой у меня это плохо получается. Еще, пожалуй, возьму обычные гранаты. При желании, кстати, вы всегда можете изменить названия сетов. Скажем, этот для такого-то режима, а тот – для совместного прохождения».

ВПЕЧАТЛЯЕТ ГРАФИКА – СТРАННО СЛЫШАТЬ, ЧТО ЭТО ВСЕГО ЛИШЬ ДОРАБОТАННЫЙ ДВИЖОК HALO: REACH.

Помимо традиционных и новых соревновательных режимов, в Infinity будет представлена полноценная кампания для совместного прохождения, повествующая о подвигах отряда спартанцев под названием Majestic. Повествование разбито на эпизоды по пять миссий в каждом, при этом появляться они будут каждую неделю. Причем это не просто набор испытаний, но именно что кампания: с заставками, сюжетом и так далее. Более того, миссии в Spartan Ops можно будет проходить в гордом



Новые карты для Halo 4 очень легко изучить. Кажется, Bungie оставили в наследство 343 Industries пособие по созданию лучших мультиплеерных карт для видеоигр.



Конкурс «что напоминает этот гигантский бронетранспортёр» можно объявлять открытым. Мне – харвестер.



одиночестве, но это, как признаются разработчики, скучно: ведь созданы задания специально для co-op'а. А теперь самое главное: все это будет доступно совершенно бесплатно (после повторения этих слов для непонятливых Фрэнк добавляет: «Ну, разве что вам придется купить подписку Xbox Live, чтобы получить доступ к мультиплееру»), абсолютно все эпизоды, все миссии в них. После неловкого молчания приходится задавать неудобный вопрос, дескать, это же колоссальный объем работы и огромное вложение средств, как же так, неужели вы серьезно. «Совершенно серьезно, – отвечает Фрэнк. – И, да, это действительно колоссальный объем работы. Но я уже обозначил нашу позицию в самом начале: мы хотим, во-первых, подарить фанатам то, о чем они просили, а во-вторых, привлечь больше игроков за счет именно сюжетной составляющей, истории как таковой. Да, далеко не все локации в этих эпизодах – новые. Честно говоря, в создании значительного числа локаций для Spartan Ops мы использовали либо готовые карты из кампании (к счастью, они огромные, так что достаточно поменять маршрут – и не узнаешь), либо отдельные элементы. Но при этом мы понимаем важность разнообразия. Кампания для совместного прохождения не должна ни в чем уступать основному сюжету. Поэтому у нас тут есть не только боевые операции, которые мы охотно показываем всем желающим, но и что-то вроде стэлс-миссий, и диверсии, и даже сражения на бронетехнике».

Все это – и мультиплеер, и сингл – делают Halo 4 одним из самых ожидаемых релизов этой осени. Возможно, по отношению к такому противоречивому для российских геймеров шутеру, как Halo, эта формулировка прозвучит пошло. Однако те изменения, которые 343 Industries привносят в устоявшуюся концепцию, эта смелость и решительный настрой нужны как раз для того, чтобы помочь сомневающимся перешагнуть через предубеждения. И хотя разработчики не заявляют об этом открыто, видно, как они постепенно перестраивают систему ценностей, как за счет «драматизации» сюжета и улучшения облика они стараются прыгнуть выше планки, установленной Bungie. Но при этом не забывают про многопользовательский режим – и даже его, судя по показанным версиям, им удалось разнообразить, улучшить, обогатить. И, кстати, те же российские геймеры могут хлопать в ладоши: игра будет полностью переведена на русский язык. А еще здесь спринт встроенный, дополнительное умение для быстрого бега больше не нужно. Успех! **СИ**

Константин Говорун



Пре-Е3 на ЕА3

ЗА ДВЕ НЕДЕЛИ ДО Е3 КОМПАНИЯ ELECTRONIC ARTS ПРИГЛАШАЕТ ИЗБРАННУЮ ПРЕССУ НА ПОКАЗ ДЕМОВЕРСИЙ И ПРЕЗЕНТАЦИЙ, ПРЕДНАЗНАЧЕННЫХ ДЛЯ ГЛАВНОЙ ВЫСТАВКИ ГОДА. КАК ПРАВИЛО, НА ТАК НАЗЫВАЕМУЮ ЕА3 ПРИЕЗЖАЮТ ГЛАВНЫЕ РЕДАКТОРЫ ВЕДУЩИХ АМЕРИКАНСКИХ ИЗДАНИЙ, ЧТОБЫ ЗАРАНЕЕ, БЕЗ СУЕТЫ ОЗНАКОМИТЬСЯ С НОМИНАНТАМИ НА НАГРАДЫ ПО ИТОГАМ Е3. УДОБНЫЙ СЕРВИС – НЕУДИВИТЕЛЬНО, ЧТО НА ВЫСТАВКЕ DEAD SPACE 3 И NEED FOR SPEED: MOST WANTED БЫЛИ В РЕЗУЛЬТАТЕ УВЕШАНЫ ГРАМОТАМИ ВУСМЕРТЬ. У МЕНЯ ИНТЕРЕС, ВПРОЧЕМ, БЫЛ ДРУГОЙ – СЭКОНОМИТЬ ВРЕМЯ И ОЗНАКОМИТЬСЯ С ЛИНЕЙКОЙ ЕА ЗАРАНЕЕ, ЧТОБЫ УЖЕ НА Е3 УДЕЛИТЬ БОЛЬШЕ ВНИМАНИЯ ДРУГИМ СТЕНДАМ.



ФУТБОЛ



ГОРОД



НАНОЛУК



ДУЭТ



Долгие годы EA удерживала титул крупнейшего независимого издателя видеоигр (просто крупнейший – Nintendo), но в последние годы этот титул отняла Activision Blizzard, и на пятки наступает Ubisoft. Тем не менее, у EA каждый год есть три-четыре очень большие игры, несколько проектов поменьше и совсем нет мусора, включая мусор по лицензии. Социалочки, The Sims и free-to-play – отдельная история, но если брать нормальные человеческие игры – у EA определена довольно высокая планка качества, ниже которой компания не опускается. Возможно, потому что так требует руководство, возможно – потому, что в EA Los Angeles у разработчиков есть собственный баскетбольный корт, куда они могут пойти поиграть в рабочее время и освежить голову. Зал раритетных аркадных автоматов с самым первым Mortal Kombat – тоже всегда пожалуйста. И фигурки японских боевых роботов разрешают держать прямо на рабочем месте. Отличные условия для творческой работы.







ФУТБОЛ

Оставив в стороне два симулятора американского футбола (выглядят забавно, но я ничего не понимаю в них), начну сразу с FIFA 13. Каждый год я там и сям вижу презентации очередной FIFA, и они всегда проходят по одному сценарию. Сначала показывают ролик с предыдущей частью игры и указывают на ее недостатки. Вот, например, у футболистов проходят руки сквозь чужие ноги, – кошмар, как мы могли играть в это раньше. Потом крутят видео из новой FIFA – и там уже все чудесно. Убедительно, прогресс очевиден, но остается легкое послевкусие горечи – думаешь, зачем же я год назад покупал такую плохую игру и как я мог не замечать ее несовершенство. И так, поверьте, уже несколько лет подряд!

Впрочем, главным лейтмотивом выступления были слова о непредсказуемости футбола – и в реальной жизни, и в FIFA. В конце этой весны сразу несколько важнейших матчей завершились совершенно не так, как ожидали букмекеры. Что любопытно, продюсер FIFA 13 после презентации летел в Мюнхен, на финал Лиги чемпионов, который тоже удачно подвердил его теорию. Так вот, в новой игре результаты столкновений, эффективность дриблинга, точность обработки передач меньше зависят от характеристик спортмена, а больше – от довольно случайных вещей, вроде скорости и направления полета мяча, взаимного расположения футболистов. Можно продраться сквозь частокол защитников, упасть на колени, встать, из последних сил ударить по воротам и случайно забить один-единственный гол, решающий исход матча. Как в жизни.



ГОРОД

С большим трепетом я отправился на презентацию SimCity. Оригинальная игра в начале девяностых была одной из моих любимиц – я строил большие города, возился с ними, сам придумывал себе испытания, насылал землетрясения, боролся с их последствиями. Механика той SimCity была настолько хороша, что новая отличается, по сути, только графикой. Серьезно, главное нововведение: теперь дороги можно строить не только прямые, но и кривые. Вау! Как и прежде, вы размечаете жилые и индустриальные зоны, а люди сами заселяют их, строят дома без вашего прямого участия. Напрямую геймер создает только инфраструктуру: электростанции, полицейские участки, дороги. Чем лучше условия в городе – тем больше желающих поселиться в нем. Работы у вас будет невпроворот: можно, например, построить мощную угольную электростанцию и решить проблемы с энергией, а можно вложиться в дорогие ветряки и регулярно сталкиваться с обесточиванием подросших жилых кварталов. Как и в оригинальной игре, жители-симсы постоянно чем-то недовольны, вам нужно отслеживать их нужды и вовремя реагировать, умудряясь оставаться в рамках бюджета.

Главная новая фишка (сразу после дорог, проложенных по кривой) – то, что город теперь существует не в космосе, а связан сетью дорог с соседями из онлайна. Выгодно будет придумать какую-то специализацию и бросать все силы на нее, получая другие ресурсы извне. Например, можно построить промышленный город и экспортировать электроэнергию или же забабахать аэропорт, обслуживающий целый регион. Если у вас образовался излишек рабочих мест, чужие жители могут толпами приезжать к вам на поезде, а вечером возвращаться домой. Все это очень интересно, но похоже, что игра будет требовать постоянного подключения к Интернету (в том числе и для того, чтобы не допустить рассинхронизации данных о городе у вас на компьютере и у ваших соседей). Если вас это по какой-то причине не возбуждает – уточните перед релизом, можно ли будет играть в SimCity без доступа в Интернет





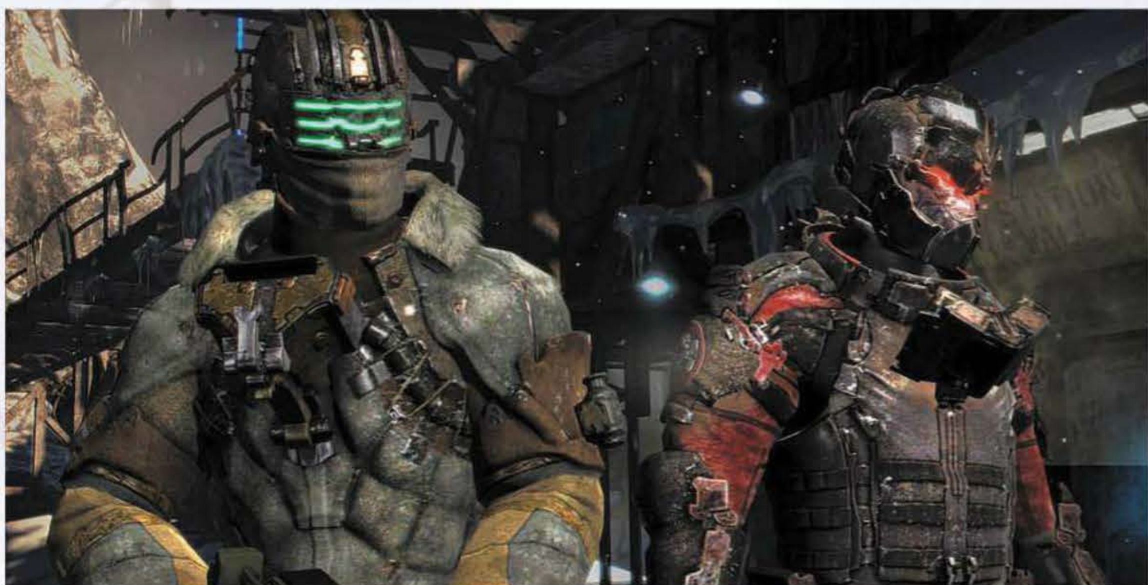


НАНОЛУК

К циклу Crysis в России отношение странное. Консольные геймеры считают, что это писишный графический бенчмарк, который зачем-то притащили на их любимые платформы. Поклонники компьютерных игр, напротив, недовольны, что их красивый Crysis адаптировали к железу 2005-2006 года, к неудобным джойстикам, и этим все испортили. В этом столкновении крайностей сложно увидеть, что Crysis 2 – просто хороший sandbox-шутер, свободой действий напоминающий Halo. Беда с историей – она, очевидно, прописана сценаристами, есть в голове у разработчиков, но ее совершенно не видно в игре. Сиквел идет той же тропой.

Разработчики легко проговариваются, почему это так. Дескать, первая часть Crysis была посвящена тропическому острову, вторая – небоскребам Нью-Йорка, но геймеры хотели снова на природу, поэтому в Crysis 3 действие разворачивается в... джунглях, которые выросли на месте города. Классная задумка? Под нее было придумано подробное, убедительное обоснование – дескать, специальный купол не дает недобитым пришельцам разбежаться и заодно радикально меняет климат, ускоряет рост флоры; в общем, всего несколько лет – и необходимый игре сеттинг готов. Сразу видно, что история здесь как в старых FPS для PC – нужна только для обслуживания задач игры, и место ее – сразу где-то после пользовательского интерфейса.

Зато вот проходить уровень Crysis 3 было очень весело. Вы могли видеть его кусочек в трансляции пресс-конференции EA на E3. Но там играл человек в режиме бога и быстро пробежал все напролом. У меня все было сложнее: я крался с луком, перепрограммировал турели, убивал врагов из засады и не раз умирал. Или вот, хороший пример: в комнату со штукой, которую нужно взорвать, ведут три или четыре разных пути. Я зашел к зданию сбоку, снял вентиляционную решетку и прокрался почти к цели. А мой коллега из американского журнала нашел ход через крышу. Так что если вас бесят линейные шутеры, где вы бежите по коридору вперед от одного сюжетного ролика к другому, то в Crysis 3 вам понравится. Вышел на локацию, осмотрелся, составил план действий, не получилось – придумал другой маршрут. При этом игра не менее зрелищна, чем любой другой боевик, плюс ее научно-фантастический сеттинг дает больше простора для фантазии дизайнеров. И незачем кривить нос от сцены, где герой сбивает вертолет с помощью лука. Не простой же стрелой, а со взрывчаткой. Собственно лук для персонажа, который умеет становиться невидимым, просто необходим. Даже Рэмбо не гнушался его использовать. Разработчики, опять же, говорят, что такое слияние low-tech и hi-tech отлично подчеркивает, в какой заднице оказалась планета Земля, и с ними сложно не согласиться.



ДУЭТ

Законы жанра диктуют: хорошая пресс-конференция не может обойтись без громкого анонса. Иначе зачем уважаемых людей тревожить? Так и для ЕА3 издательство Electronic Arts приберегло показ Dead Space 3 за пару недель до публичного анонса на Е3.

Человек из Visceral для начала вспомнил: когда-то Dead Space был новым IP, и все спрашивали – как же вы такие смелые и креативные собираетесь соперничать с именитыми брендами. А теперь, дескать, Dead Space уже сам себе мощный сериал. Выходит третья номерная часть, а ведь есть еще спин-оффы: книги, комиксы и игры для Wii и мобильных платформ. «А это финал трилогии, конец истории Айзека?» – очевидный вопрос. Франчайз-директор перехватывает микрофон и отвечает: «Да, точки будут расставлены, в том, что касается Айзека. Но Dead Space – не трилогия, и это не финал истории». Вот те раз – обычно такие подробности утаивают до последнего, но в Visceral, видимо, не хотят быть пойманными через пару лет на вранье.

Dead Space 3 начинается с того, что корабль Айзека терпит крушение на планете. Впрочем, именно она и была его точкой назначения, и здесь же скрыты ответы на загадки первых двух частей, здесь хранится ключ к окончательному решению проблемы некроморфов. Планета ледяная, поэтому Айзек бредет по колено в снегу, ветер дует в лицо (и может его сдуть, если зазеваешься и остановишься), индикатор энергии на спине мигает красным, – сцена совершенно как в пустыне в Uncharted 3, но про холод. Герой, впрочем, быстро натыкается на некроморфов, индустриальные сооружения, QTE-сценки и первого босса. Тут разработчики планово умирают (на всех показах на Е3 они поступали так же), чтобы добавить в игру друга.

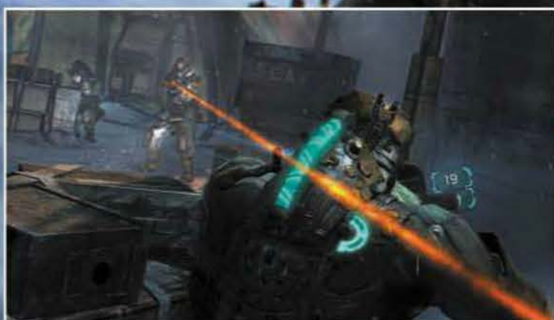
Главная фишка нового Dead Space – кооперативный мультиплеер. Однако разработчики подчеркивают, что он совершенно не портит однопользовательское прохождение. Видимо, начитались негативного фидбека на Gears of War 3 или Resident Evil 5. Смысл в том, что если играешь в одиночку, то Dead Space 3 по настроению, динамике, сложности, типам миссий – типичный «dead space experience», как во второй части. Никаких управляемых компьютером ботов вам не навязывают, потому что никому не нравится, когда они застревают в стенах, тупят и либо слишком упрощают задачу, либо мешаются под ногами.

Кооператив здесь – отдельный параллельный режим, с тем же сюжетом, но отличающийся в деталях. В любой момент однопользовательской игры вы можете пригласить друга присоединиться (drop-in), и тогда на ближайшем чекпойнте (или после вашей гибели) Dead Space 3 внезапно изменится. Окажется, что персонаж по имени Картер, который мелькает там и сям в роли NPC, находится рядом, и вы стреляете по некроморфам вместе; меняются и сюжетные сцены. Например, в показанной нам миссии мы видим, как Айзек включает лифт, чтобы подняться к Картеру, который находится на крыше. Тут появляется босс, обрушивает всю конструкцию, и начинается битва. Если переиграть эту же сцену вдвоем, то Картер – персонаж второго игрока, он сразу вместе с Айзеком, они вместе запускают лифт, обмениваются сюжетно значимыми фразами в диалоге, на крышу герои поднимаются вместе, босс обрушивает лифт иначе, ну а дальше – ровно такая же битва. Конечно, основная история в обоих режимах одинаковая, но характеры персонажей раскрываются чуть по-разному. В коопе они разговаривают друг с другом вживую, пока бегут по коридору, в сингле – чаще по рации. «Чем еще отличаются режимы?» – еще один очевидный вопрос. Против двух бойцов игра выставляет чуть больше врагов, либо же рисует им больше хит-пойнтов. Что касается пазлов, то вдвоем некоторые из них можно решать иначе или проще, но в целом нет ни одной логической задачки, придуманной специально для пары бойцов. Все же параллельная кампания для коопа не столь уж отлична от одиночной, просто подправлены те места, которые бы странно выглядели.

Вторая фишка Dead Space 3 – то, что впервые противниками станут люди, да еще и с огнестрельным оружием. Айзек и Картер, соответственно, научились перекатываться, уклоняясь от выстрелов, прятаться за мешками с песком, – превратились в типичных героев современного шутера от третьего лица. Пожалуй, это вызвало больше всего негодования у критично настроенных журналистов, – особенно у тех, кому не нравится современный Resident Evil. Медленная, камерная игра об ужасах в глубоком космосе превратилась в шутер на больших пространствах ледяной планеты. Однако нельзя сказать, чтобы бойцы Unitology казались каким-то нелегитимным противником для Айзека. Да и главное в Dead Space – заунывное как крик баньши мозголомство с некроморфами и восприятием реальности – здесь присутствует в полном объеме. В кооперативе бывает еще и так, что на напарника нападает симбионт, напоминающий личинку чужого, и хочет превратить Картера в гадкого монстра. Айзек должен помочь другу освободиться, а если не получается – уж извините, GameOver. Тоже отличный элемент космического ужастика.

Что касается мозголомства, то разработчикам вынес мозг еще один простой вопрос – правда ли, что Unitology была списана с саентологии. Ответ был такой: «Нет, мы не брали за основу ни одну из существующих религий. Так и запишите – это не саентология. Но мы очень тщательно изучали современные религии, чтобы прописать достоверную историю и сделать все необходимые отсылки. А едва ли не единственная крупная современная религия – это саентология. Поэтому, конечно, у нее много пересечений с Unitology». Такое ощущение, что в Калифорнии нельзя слишком громко критиковать учение Рона Хаббарда.





МУЛЬТФИЛЬМ

В числе прочего нам показали странную инди-игру The Act для iPad. Вообще, у всех приличных крупных издателей обязательно должен быть один арт-хаусный проект, приносящий не столько деньги, сколько респект. У ЕА в прошлом году это была Shadows of the Damned, Ubisoft издавала Child of Eden, у Warner есть Lollipop Chainsaw. Новая игра – эдакий интерактивный мультфильм, где геймер двигает один ползунок и смотрит, как меняется история. Например, парень знакомится с девушкой в баре, и вы настраиваете его уровень робости-смелости. Если герой слишком стеснителен, просто ничего не произойдет. Будет слишком настойчив – девушка разозлится и отошьет его. И вот вы двигаете ползунок и пытаетесь найти золотую середину – при которой история заканчивается позитивно. Никакой вариативности при этом нет – вы просто просматриваете все негативные концовки, посмеиваетесь, потом начинаете заново – и так пока не пройдете эпизод. Проект выглядит забавно, я бы с удовольствием посидел за ним минут пять, а большего от iPad-игры и не требуется.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ

В линейке ЕА есть еще Medal of Honor: Warfighter, о котором мы рассказывали вам в репортаже с EA Showcase. С игрой получилось смешно: именно ее делают непосредственно в EA Los Angeles, где проходило мероприятие, но разработчики не смогли подготовить новую демоверсию в срок, поэтому посмотреть на нее не удалось. Статья об еще одном анонсе, Need for Speed: Most Wanted, была написана позже, по итогам большого эксклюзивного интервью с продюсером, который Женя Закиров взял на Е3. Напоследок посетую: не очень понятно, что происходит с игрой Overstrike от Insomniac, анонсированной год назад. Ее не было ни на ЕА3, ни на Е3, а хочется. Нет ничего нового и о Command & Command: Generals 2, которую я лично очень жду. Но там все понятнее: игра намечена на глубокий 2013 год, поэтому рассказывать о ней пока не к спеху. **СИ**

Евгений Закиров





Сумасшедшие погони, как можно догадаться из названия, являются центральной темой Most Wanted.

ПЕРВЫЙ ВОПРОС, КОТОРЫЙ ЗАДАЮТ ЖУРНАЛИСТЫ ПОСЛЕ ПОКАЗА MOST WANTED, ДЛЯ РАЗРАБОТЧИКОВ НЕОЖИДАННОСТЬЮ НЕ СТАНОВИТСЯ. ПОЧЕМУ ИГРА НАЗЫВАЕТСЯ MOST WANTED? КОГДА ЕЕ ПЕРЕИМЕНУЮТ В BURNOUT? СРАВНЕНИЕ И В САМОМ ДЕЛЕ НАПРАШИВАЕТСЯ САМО СОБОЙ, И CRITERION ОТНОСЯТСЯ К ЭТОМУ С ИРОНИЕЙ. СТИВ КАСС, ПРОДЮСЕР ИГРЫ, КОММЕНТИРУЕТ ЭТО ТАК: «МЫ НЕ ТО ЧТОБЫ ОТРИЦАЕМ СХОЖЕСТЬ С НАШИМИ ПРЕДЫДУЩИМИ РАБОТАМИ, ПРОСТО НАДО ПОНИМАТЬ ОДНУ ПРОСТУЮ ВЕЩЬ: У НАС ЕСТЬ СВОЙ СТИЛЬ, УНИКАЛЬНЫЙ ПОДХОД И СОБСТВЕННОЕ ВИДЕНИЕ ЖАНРА. МЫ СТАРАЕМСЯ ПРИВНЕСТИ В NFS ТО, ЧТО У НАС ПОЛУЧАЕТСЯ ЛУЧШЕ ВСЕГО – И MOST WANTED КАК РАЗ ПОКАЗЫВАЕТ, КАК ЭТИ ИДЕИ МОЖНО СОВМЕЩАТЬ».

Need for Speed: Most Wanted

ДАТА ВЫХОДА
1 ноября 2012





Машины в Most Wanted выглядят потрясающе. Однако автомобильный фетишизм тут исключительно внешний – заглянуть во внутренности любимого авто и получить исчерпывающую инженерную справку нельзя.

Мы сидим за столиком над стендом Electronic Arts на E3. Хотя «стенд» – это не совсем верно; компания заняла под свои игры центральную площадку South Hall, и первое, что видят люди при входе, – это множество демо-юнитов с Most Wanted, огромные экраны, и десятки, если не сотни желающих поиграть в новый NFS и получить за это футболку. Прямо под нами за закрытыми дверьми разработчики проводят получасовые демонстрации для прессы. Там показывают мультиплеер, причем за отведенное время стараются вложить в головы журналистов так много информации, что, не записывая полученные сведения на бумагу или не ведя диктофонную запись, рискуешь пропустить мимо ушей все самое интересное.

Платформа: Windows, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр: racing.arcade
Зарубежный издатель: Electronic Arts
Российский издатель: Electronic Arts
Разработчик: Criterion Games
Мультиплеер: vs/team_based, local/online
Страна происхождения: Великобритания

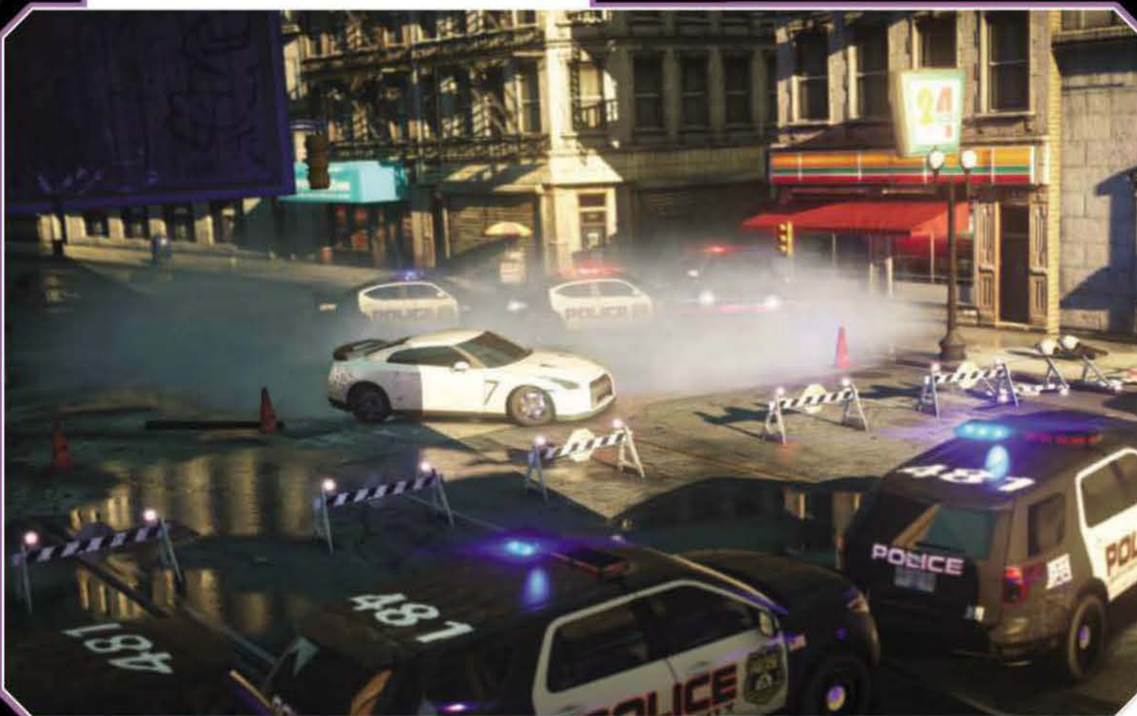
«Вы совершенно правильно заметили – открытый мир, open world, это будущее всех гоночных игр. В Most Wanted мы демонстрируем потрясающе проработанный город: тут у нас множество улочек, чуть ли не десятки способов объехать одно здание. Нас спрашивают: каковы размеры города? Все-таки центральная тема Most Wanted – это погоня, преследование, значит, должно быть пространство для маневра. Впрочем, это справедливо главным образом для однопользовательского режима. Мы же хотим подарить пользователям свободу, кхм, неподдельную, настоящую, когда ты принимаешь решение вот уже у поворота, краем глаза замечаешь узкую улочку или объезд, или туннель, решаешь рискнуть и в итоге побеждаешь», – рассказывает продюсер. Это действительно так, город проработан до мельчайших деталей, и это иногда сбивает с толку. Во время демонстрации многопользовательского режима всем участникам надо было сначала доехать до точки сбора – с чем все справились достойно – после чего принять участие в самой обычной уличной гонке. И вот тогда начались проблемы: если смотришь на карту, то видишь несчетное множество самых разных маршрутов, однако чекпоинты размечены по одному-единственному пути. Стоит что-нибудь перепутать – и приходится возвращаться к чекпоинту, т.е. терять преимущество.

«Я не думаю, что по-настоящему огромный город – это именно то, что нужно игрокам, – продолжает Стив. – Подумайте сами, как скучно в нем что-то искать! Например, когда в какой-нибудь гоночной игре с open world я еду по улице и вдруг вижу сообщение, мол, вы открыли одну какую-нибудь штуку, осталось еще 199, я запоминаю только фрагмент «осталось еще 199». И не успокаиваюсь, пока не найду все оставшееся. В том городе, который мы создаем для Most Wanted, такие поиски позволяют одновременно и изучать локации, находить короткие пути, набираться знаний, в общем. Но если бы мне сказали, мол, «интересующая тебя вещь находится на расстоянии сто миль, а следующая – через двести миль», то я бы вряд ли стал играть дальше».



Закрытых локаций в Most Wanted нет. Есть открытый мир – это значит, что игрок сможет заехать куда захочет. Хоть на стройку.

Полицейские устраивают теплый прием всякому, кто нарушает закон, – выглядит несколько гиперболизировано, зато весело. Для Criterion это самое главное.



ПОГОНИ?

Полиция начинает преследовать игроков по мере нарушения правил дорожного движения. То есть, каждые пять минут езды по городу, потому что спокойно тут кататься решительно невозможно: дай бог не сломать ничего, что уж про красный сигнал светофора говорить! Преследование «раскручивается» по мере развития событий: сначала за игроком пускается в погоню всего одна полицейская машина, но если не скрыться вовремя, то к делу подключатся остальные патрульные, а дальше дело за фургонами и прочей тяжелой артиллерией. Процесс можно эскалировать, если попытаться избавиться от преследования, разгромив парочку авто полиции. Я бы советовал этого не делать, но Criterion, напротив, горячо рекомендуют попробовать.

«Мы в Criterion Games считаем, что видеоигры – это в первую очередь развлечение, которое должно дарить радость, веселье, весь спектр позитивных эмоций».

Сразу после заезда многие участники которого потеряли надежду занять первое место и решили просто пытаться сбить каждое дерево на своем пути, система подобрала следующее соревнование для команды. Смысл в том, чтобы разогнаться, заехать на специальный трамплин и дальше всех «прыгнуть», то есть, пролететь. Однако разработчики предупреждают: если вашу машину «уничтожат» (другие участники) или вы сами разобьете ее, то вы будете автоматически дисквалифицированы. Вы сможете и дальше «прыгать», просто результаты учитываться не будут. Разумеется, в первые же секунды после старта начинается тотальный хаос: машины бьются друг о друга, половина участников не сразу находит трамплин, кто-то не может разобраться с ускорением и зачем-то быстро-быстро нажимает кнопку, тогда как спикеры настойчиво рекомендуют удерживать ее. Я спрашиваю у Стива, почему соревнование устроено именно так. «Есть три вещи, которые Criterion Games может назвать своим стилем. Это скорость, динамика и веселье. Ключевое слово, на самом деле, одно – веселье. Это невесело, когда каждый участник должен ждать своей очереди выступить. Это невесело вдвойне, когда после выступления ему нечего делать или если его заставляют ждать. Плюс, в вопросе «свободы» в наших видеоиграх мы видим еще и хитрость. Вот вы играете с друзьями, то знаете, кто из них круто ездит, а кто – нуб нубом, вчера купил игру. И вы прикидываете в голове, мол, аха. Вот этого крутого парня я лучше сразу стукну об ограждение или вообще столкну в реку, потому что ему одной попытки будет достаточно для победы. А второй пусть пока пробует – я прыгну сам, потом вернусь и уберу его тоже. Как-то так. Согласитесь, весело же!»

Город прорабатывается не «вширь», а «вглубь». Это нужно для того, чтобы сделать преследования более напряженными, дать игрокам возможность использовать самые необычные объезды.

Следующее испытание проходит по примерно такой же схеме: пока одни участники пытаются понять, что нужно сделать, другие либо соревнуются за лучшие результаты, либо безобразничают на дороге и громко смеются. Цель одна – разогнаться и на максимальной скорости проехать через специальный чекпоинт. Что-то подобное уже было, например, в Test Drive Unlimited 2 – даже иконки ивента кажутся похожими – и дорога сложная, и выбрать маршрут для разгона довольно непросто. Плюс, если не успел пройти чекпоинт первым, то, скорее всего, за тобой уже начали охоту более расторопные участники.



С ускорением машины взлетают как ракеты земля-воздух и очень мягко приземляются.

MOST WANTED

Все, чем занимается игрок в Most Wanted, приносит ему специальные очки – Speed Points. Именно на основе них и формируется список – некая таблица рекордов, в которой указано, кто самый большой хулиган в городе. Ключевой аспект – это тесная интеграция оффлайн- и онлайн-составляющей, и тесное взаимодействие с друзьями как раз ради накопления этих очков. При этом мультиплеер тут существует в режиме нон-стоп: только выполнили один челлендж, и система тут подбирает следующий.

Последний пункт программы развлечений – командный заезд. Все участники группы должны сначала встретиться в отмеченной на карте точке, после чего их распределяют по двум командам – в нашем случае UK и USA – и гонка начинается. Бешеная скорость на всех экранах: журналисты разобрались с кнопкой ускорения и теперь активно ее используют, к месту и просто так. Два участника команды UK вырываются вперед, пролетают финишную черту и получают максимальное количество очков каждый. Спикер начинает вопить в микрофон: «Не останавливайтесь! Разворачивайте свои машины и гоните назад!» Смысл в том, что даже если ты успешно завершил гонку, ты можешь принести команде еще большую пользу, устранив остальных ее участников. За столкновения присуждаются дополнительные очки, плюс за последние места очков дают совсем уж мало. Правильная координация действий – и вот уже команда UK становится неоспоримым лидером, противник отыграться уже не сумеет.

После заезда разработчики рассказывают о системе кастомизации и апгрейдов в новом Most Wanted, а также об управлении машинами. Выглядит все это достаточно предсказуемо: поскольку речь идет не о симуляторе, а об очень доступной и веселой аркадной гонке, то и места разного рода техническим деталям и аспектам здесь не нашлось. Машины можно раскрашивать как душе угодно, клеить на них декали и заниматься бог знает чем. Можно также копаться в их внутренностях, меняя одну деталь на другую – но не ради микроскопических изменений в производительности авто, а ради конкретно поставленной цели. В этом отношении и сами машины различаются только тем, для каких условий и задач они лучше подходят. Управляются они все примерно одинаково, но сидя за рулем одной удобнее таранить смышленых противников, а в салоне другой – выполнять челленджи на ту же скорость. Апгрейды лишь дополняют эту расстановку сил: если вам кажется, что только что открытая машина недостаточно хороша для следующего испытания, то можно попробовать, например, повысить максимальную скорость – в меню это так и будет сформулировано. Никаких сложных объяснений нет – как говорят разработчики, тут это просто бессмысленно. Зачем сбивать с толку людей, которые только и хотят, что весело провести время?

Демонстрация завершается, и сотрудники Criterion не оставляют времени задать все накопившиеся вопросы – кроме, пожалуй, сравнения с Burnout. Позднее я спрашиваю Стива, почему все-таки игра называется Most Wanted – вот так просто, без цифры или подзаголовка. Он смеется: «В 2005 году, когда вышла оригинальная Most Wanted, никто понятия не имел, как делать игры про машины для консолей нового поколения. Чисто технически. Поэтому старая Most Wanted – это, конечно, хороший и важный Need for Speed, но, как бы это сказать, неприметный. Сегодня я могу сказать: без open world гонки выглядят устаревшими. Мне кажется, что про наш Most Wanted люди будут говорить еще долго».

Раз уж Стив затрагивает тему консолей старого и нового поколения, решаюсь поинтересоваться, комфортно ли чувствуют себя разработчики, имея дело с современным железом, и что, по его мнению, случится с жанром в будущем. Продюсер ненадолго задумывается, после сообщает: «Наверное, все-таки комфортно. Понимаете, с точки зрения видеоряда, визуальной стороны вопроса, мы никаких ограничений не чувствуем. Как вы могли заметить, демонстрация проводилась в версии для PC, и там есть много интересных графических технологий, уникальных. Но и консольные версии при этом не кажутся хуже, некрасивее. Есть некий баланс. Мы в Criterion Games на первое место

ПОКА ОДНИ УЧАСТНИКИ ПЫТАЮТСЯ ПОНЯТЬ, ЧТО НУЖНО СДЕЛАТЬ, ДРУГИЕ ЛИБО СОРЕВНУЮТСЯ ЗА ЛУЧШИЕ РЕЗУЛЬТАТЫ, ЛИБО БЕЗОБРАЗНИЧАЮТ НА ДОРОГЕ И ГРОМКО СМЕЮТСЯ.



Визуально Most Wanted, судя по всему, окажется самым красивым Need for Speed на этом поколении консолей.

ставим именно геймплей, веселье, азарт. Нам важно, чтобы весело было играть – а графика просто должна соответствовать современным стандартам качества. Что же касается будущего… Вот мы показали новую версию системы Autolog. А знаете что? Вы, русские, пользуетесь ею активнее всех остальных. Мы как-то раз решили изучить вопрос использования этой функции во всех регионах мира и совершенно внезапно для себя открыли, что именно в России на внутренних форумах создаются самые популярные темы. Понятия не имею, что вы там обсуждаете, но самое важное-то отрицать уже нельзя: Autolog – штука востребованная. Так вот, возвращаясь к теме. Что это, по сути? Это инструмент социализации. Когда вы играете с друзьями в мультиплеер больше, чем в сингл. Но даже если запускаете сингл, то все равно продолжаете соревноваться со знакомыми в каких-нибудь статистических показателях. Другими словами, вы не представляете себе Need for Speed без взаимодействия с другими участниками комьюнити. Мне кажется, будущее именно за такими системами, и Autolog в этом смысле – новатор».

Время, отведенное на интервью, подходит к концу. Последний вопрос – о том, считают ли видеоигры искусством в Criterion Games. Стив смеется: «Популярная тема! Честно говоря, слишком много чего сейчас преподносится как своего рода «искусство». В таких проектах и игры-то толком нет, там одно сплошное, кхм, «искусство». Мы в Criterion Games считаем, что видеоигры – это в первую очередь развлечение, которое должно дарить радость, веселье, весь спектр позитивных эмоций. Это самое главное, а какими словами называть все остальное – не так уж и важно». **СИ**

Наталья
Одинцова

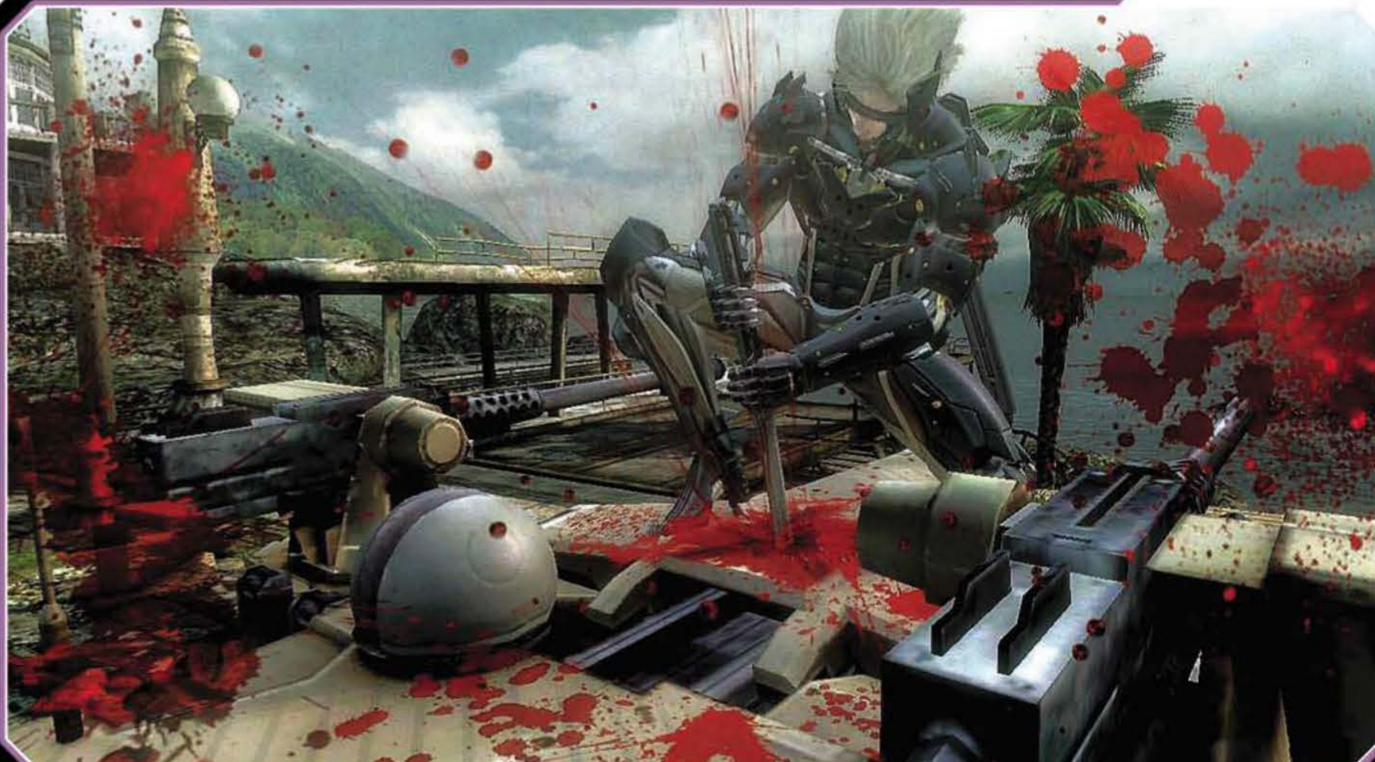




ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2012

Metal Gear Rising: Revengeance

В ЭТОМ ГОДУ НА СТЕНДЕ KONAMI БЫЛА ТОЛЬКО ОДНА БОЛЬШАЯ ИГРА. ЗАТО ОЧЕРЕДЬ К НЕЙ БЫЛА ЕДВА ЛИ НЕ САМОЙ МНОГОЛЮДНОЙ НА ВСЕЙ ВЫСТАВКЕ. ПОВОД ДОСТОЙНЫЙ: ХИДЕО КОДЗИМА И PLATINUM GAMES ПОЧТИ ДОДЕЛАЛИ ДОЛГОСТРОЙ-СПИНОФФ К СЕРИАЛУ METAL GEAR.



Хотя в промо-роликах Revengeance вовсю обыгрывают тему ножа как оружия, которое требует больше мужества, чем пистолет, собственно бои не такие уж жестокие: враги либо киборги, либо боевые машины, и из них вытекает не кровь, а масло. Правда, в Kojima Productions уточняют, что с людьми на поле боя придется столкнуться, но у Райдена будет выбор: например, избавиться от неприятельского солдата, пойдя напролом, или отыскать другой путь.

На этой E3 мне внезапно захотелось, чтобы FF Versus XIII пережила что-нибудь похожее на историю с Metal Gear Rising. Не то чтобы я не доверяла геймдизайнерскому инстинкту Тецуи Номуры, однако вот ведь какое дело: еще год назад в индустрии вовсю шушукались, что у Rising серьезные проблемы и игре никогда не увидеть свет. Мол, в Kojima Productions готовы ставить на ней крест из-за сложностей с разработкой. Но выход был найден – сам Кодзима предложил задействовать Platinum Games. Уж кому, как не создателям Devil May Cry, Viewtiful Joe и Bayonetta знать, как воплотить в жизнь обещание «молниеносного экшна»! Именно так, начиная еще с самого первого анонса, определяли жанр грядущей новинки – в противовес «тактическому шпионскому экшну», характеристике выпусков Metal Gear Solid. О партнерстве стало известно в конце 2011-го, и благодаря нашему сотрудничеству с Famitsu мы смогли оперативно опубликовать в «СИ» интервью с новыми руководителями Rising, название которой после перезапуска обогатилось подзаголовком Revengeance – в знак преодоленных трудностей и как намек на некие события в жизни главного героя. А на E3 2012 Platinum Games представила уже играбельную версию (и к ней все три дня выстраивалась очередь минимум на сорок пять минут). Как тут не помечтать о скором появлении демо FF Versus XIII?

Платформа: PlayStation 3, Xbox 360 Жанр: action
Зарубежный издатель: Konami
Российский издатель: 1С-Софтклаб
Разработчик: Platinum Games Мультиплеер: нет
Страна происхождения: Япония

Сцены из MGS 4 вроде той, в которой Райден катаной останавливает крейсер, примирили многих фэнов с героем, чей дебют в MGS 2: Sons of Liberty вызвал немало споров (в те годы отдельные критики даже сравнивали его с Джар Джар Бинксом из «Звездных войн» и считали, что женоподобный солдат-«желторотик» взамен бывалого оперативника Снейка – чудовищное разочарование). А геймдизайнеры из Kojima Productions увидели в этих эпизодах отличный материал для еще одной игры. Ранние видеоролики Rising (еще когда она не была Revengeance) интриговали зрелищем того, как киберниндзя Райден с одинаковой ловкостью рубит и арбузы, и неприятелей-роботов, выдергивая из последних нечто вроде позвоночника. Разработчики в интервью неоднократно подчеркивали, что речь идет не о номерной Metal Gear, а о побочном эксперименте, и много рассказывали о концепции «дзан-дацу» (в дословном переводе с японского «резать и брать»). Дескать, Райден рубит неприятелей, потому что это позволяет ему с легкостью извлекать



Можно оглушить Гекко при помощи парирования, чтобы затем перейти в Blade Mode и нанести ему удар по ногам. А можно нацелиться на другое уязвимое место боевой машины – голову.

Юдзи Корекадо, продюсер: Пусть Rising и экшн, но, на наш взгляд, без сильного сюжета в нем – никак. Ведь именно интрига мотивирует игрока идти до конца, насладиться всем этим экшном, не останавливаться на полпути. Так что, мы считаем, это очень важная составляющая игры. Kojima Productions контролирует работу Platinum Games во всех аспектах, касающихся сценария. Надеюсь, это убедит ветеранов сериала дать новинке шанс.



В Revengeance можно и стрелять: для битвы с вертолетом Райдену выдают базуку. В ней всего два заряда. Потребуется больше – придется побегать по арене, чтобы отыскать новое оружие.

чужие «батарейки» и таким образом восполнять запасы энергии. В Kojima Productions тогда не уточняли, насколько ювелирной будет точность шинкования целей, и вообще ничего не говорили об управлении. Впрочем, показанного хватило, чтобы часть геймеров уверовала: тут вам не какой-нибудь Devil May Cry, где видимого эффекта от ударов мечом по врагу нет до тех пор, пока не накопится критический урон, и даже не Ninja Gaiden 2 с летающими во все стороны руками-ногами. Одновременно создатели пообещали сохранить стелс-элементы в память об основных выпусках Metal Gear.

Кодзима в это время занимался Peace Walker и вплотную ознакомился с ситуацией на проекте только летом 2010-го, вскоре после E3. На самой выставке руководители команды бодро рассказывали о своих задумках журналистам, а на деле, как убедился главный идеолог Metal Gear, зашли в тупик. «У них не было единого видения: они постоянно разрывались между стелсом и экшном и не могли найти верный баланс. Идея «разрезать все, что угодно» была осуществима технически, но на практике проходить такую игру было скучно. Я решил отменить ее». Одновременно Кодзиме не хотелось, чтобы о хорошем замысле забыли просто потому, что с первой попытки его не удалось удачно реализовать. Окончательно судьба Rising решилась только когда стало ясно, что в Platinum готовы взяться за гуж и более того, в состоянии справиться с задачей в рекордные сроки.

Очередь на E3 2012 собрала нас всех: и тех, кто, увидев ранний трейлер Revengeance, забеспокоился, что красивые расправы «в один взмах» с арбузами подменили вихрем ударов а-ля все та же DMC или Bayonetta, и тех, кто переживал, что из нового Metal Gear уйдет дух сериала, и тех, кто доверяет Platinum в том, что касается экшнов (пускай Хидеки Камию к разработке в этот раз не привлекли). Я принадлежу к третьей категории, и когда я начала проходить демо, меня поразило, насколько происходящее соответствует тем давнишним роликам Rising и вместе с тем ощущается «молниеносным экшном» – при том, что от патента на термин «дзан-дацу» Konami отказалась в прошлом году, и сейчас никто его не вспоминает. «Наша

ЭКШН – ОК

Ацуси Инаба, продюсер: Наш приоритет, когда мы занимаемся новой игрой, – сделать увлекательный экшн. Когда мы делали Bayonetta и Vanquish, мы не думали: «О, вот это можно классно обыграть в маркетинговой кампании!» или «Добавим эту особенность, на Западе такое любят». Мы сосредоточились на том, чтобы сделать отличную игру. Чтобы мы гордились созданным, чтобы смело могли сказать – да, это классный экшн. Та же ситуация и с Rising – нас в первую очередь заботит, как сделать ее увлекательной. Как сделать качественный экшн, которым мы были бы довольны, и который, по нашему мнению, понравился бы фэнам. Продавать готовый результат – задача издателя. Konami не спускала нам указаний в духе «Непременно сделайте то-то и то-то», так что мы чувствуем, что поступаем правильно. И конечно, мы не считаем, что название Metal Gear гарантирует нам отличные продажи. Мы должны заслужить этот результат, заслужить его нашей игрой и сейчас мы в Platinum Games сосредоточены именно на этом.

Если полностью зарядить линейку энергии для Blade Mode, то Райден сумеет подбросить неприятеля в воздух и последовать за ним, яростно шинкуя все на своем пути.



задача – не переделать сериал Metal Gear под себя. Не собираемся мы и переиначивать оригинальный замысел, – подтверждает продюсер со стороны Platinum, Ацуси Инаба, – Мы хотим воплотить его в жизнь так, чтобы на его основе получилась увлекательная игра».

Первое же, чему обучают в демо Revengeance, – пользоваться Blade Mode, режимом, в котором время как будто останавливается, пока Райден готовится нанести «красивый» молниеносный удар. За сло-мо приходится расплачиваться энергией: специальный счетчик демонстрирует, как она иссякает, пока игрок зажимает левый триггер (если шкала обнулится, использовать навык не дадут). Отводишь в это время правый аналоговый стик, и на экране появляется линия, иллюстрирующая как пройдет разрез по врагу. Левый аналоговый стик – дополнительный способ настройки (обеими стиками можно корректировать положение линии вплоть до «на несколько градусов левее» или «на несколько градусов правее»). Как только отпускаешь правый аналог, герой производит удар. То, что в другой игре показали бы с помощью QTE, здесь оформлено как симулятор, и это воодушевляет.

Привыкаешь к управлению достаточно быстро, но в Platinum на всякий случай предусмотрели «горячие» клавиши, по нажатию которых Райден автоматически выполняет взмах катаной (горизонтальный или вертикальный). Другое дело, что соблазн злоупотреблять ими быстро улетучивается: миниатюрные иконки-квадраты иллюстрируют, через какие точки на теле врага должно пройти лезвие для оптимального результата, и «запрограммированные» удары в большинстве случаев их не пересекают. Почему высокая точность очень важна, иллюстрируют на примере нескольких боевых ситуаций. В первом случае Райден оказывается перед макетами террористов с заложниками, и нужно аккуратно вывести из строя негодяев, не задев их жертв (за небрежность ждет штраф). Во втором случае квадраты сигнализируют, где в теле врага скрыт запас энергии. Подбираешься к очередному злонамеренному киборгу, переходишь в Blade Mode, настраиваешь удар, чтоб он прошел аккурат по квадрату – киборг вскрывается,





В Revengeance, как намекает Ацуси Инаба, будут большие арены, чтобы поклонники стелса чувствовали, что о них не забыли. Райден обучен и подкрадываться к неприятелям из-за кустов, и падать с крыш прямо на голову зазевавшимся киборгам.



Изначально предполагалось адаптировать под игру движок MGS4, но в итоге в дело пошел собственный движок Platinum Games, чтобы, как объяснил Кодзима, студия могла работать с наиболее привычным для нее инструментарием.



Чем выше ранг, который игрок получает за выполнение миссии, тем больше очков ему дадут на покупку апгрейдов для Райдена.

точно консервная банка. Стоит в этот момент нажать «B» (в версии для Xbox 360), и Райден поживится энергетическим запасом противника – совсем как обещали самые первые трейлеры Rising. Еще один способ подзарядить батарейки – выполнять обычные приемы (их в этом варианте подвесили на X и Y). Если положиться исключительно на них, расправа выходит хоть и зрелищной, но ощутимо долгой (в сравнении с ударами Blade Mode). По демо у меня создалось впечатление, что роль этих навыков Райдена – именно служить дополнительным арсеналом.

Поэтому, когда пришла пора брать интервью у Ацуси Инабы и Юдзи Корекано (продюсер Revengeance со стороны Kojima Productions), я поинтересовалась у них, как же, в таком случае, будет иллюстрироваться рост мастерства героя. В той же DMC все понятно – можно покупать новые навыки и комбинировать их с уже имеющимися. А рубящий удар из Blade Mode – он и есть рубящий, какие тут навороты? Ацуси Инаба развеял мои опасения: «Прежде всего, хочу заметить: демо немного искажает общую картину того, что ждет вас в финальном продукте. Blade Mode – важный элемент, но не самый главный. Когда вы деретесь, нет такого правила, что каждая схватка непременно должна оканчиваться переходом к сло-мо. Мы предусмотрели обширную комбо-систему, которая будет раскрываться по ходу игры. Кроме того, у героя есть немало базовых способностей, помимо Blade Mode, которые вы можете задействовать, чтобы эта игра превратилась для вас в более традиционный экшн».

Инаба уверен и в том, что замедление времени не повредит ритму боя. «Мы отлаживаем баланс игры так, чтобы этой возможностью вы хотели пользоваться стратегически, а не постоянно. Вдобавок, когда вы переходите в Blade Mode, напряжение сохраняется: вы пытаетесь прицелиться, чтобы нанести удар. Возможно, это не то же напряжение, которое вы испытываете, быстро нажимая кнопки во время схватки, но, тем не менее, вы все равно на взводе». Справедливость его слов я ощутила, когда дралась с Гекко (ветеранам Metal Gear хорошо знаком этот двуногий «танк»), а потом пыталась прицельно изрубить в капусту вертолет. Хоть Райден и управляется с катаной как мастер иайдо, к врагу еще нужно подобраться. И когда эта возможность наконец предоставляется, так стараешься не промазать мимо заветных «квадратов» (ими на сей раз помечены слабые места недругов), что выброс адреналина чуть ли не больше, чем парой секунд раньше, во время использования обычных ударов.

К слову об уникальных способностях Райдена: в Revengeance нет, например, привычного для экшнов уворота, зато есть парирование (Y+вперед). Если использовать его в последний возможный момент, удастся не только уберечь героя от опасности, но и временно оглушить врага. Отбить можно даже вертолет, когда тот

СДВИГ ПО ВРЕМЕНИ

Изначально предполагалось, что Rising закроет сюжетный пробел между MGS2 и MGS4. «Когда к разработке подключилась команда Platinum, мы обсудили с ними, чего хотим добиться, и в ходе переговоров решили поменять время действия, чтобы у них было больше свободы творить», – замечает Хидео Кодзима. В итоге действие Rising разворачивается спустя несколько лет после MGS4. Секретная организация под кодовым названием Патриоты, которая пыталась установить контроль над миром, уничтожена. Вышла из строя система «Сыны Патриотов» (позволяла как госорганизациям, так и частным военным компаниям мониторить и улучшать боевые характеристики солдат посредством наномашин). В конце MGS4 Райден воссоединился с семьей, и казалось, что теперь-то он сможет мирно пожить. Но чтобы обеспечить близких, ему была необходима работа, и он стал сотрудничать в частными военными компаниями. Вначале он просто тренирует солдат, иногда выполняет функции телохранителя, но во время одного из заданий получает очень тяжелые ранения и в результате ему достается новое темное кибертело. А человек-Райден из свежего видеоролика с E3, как объясняет Юдзи Корекадо, – облик героя в начале игры.

пытается идти на таран, не говоря уже о загребущих лапах Гекко. Сперва удивляешься, потом вспоминаешь про крейсер и понимаешь, что да, это не просто страсть Platinum Games к совершенно невероятным трюкам: такие картины в Revengeance вполне уместны и без них оставалось бы чувство, что героя обделили умениями. Еще один полезный и невероятно эффектный навык – «бег ниндзя». Зажимаешь правый триггер – Райден начинает лихо скакать через машины и прочие препятствия, да к тому же умело отбивает пули катаной. А обычная атака в таком режиме превращается в кромсание на мелкие куски всего подряд, в том числе и декораций. Коллеги из западной прессы таким образом свалили антикварное колесо обозрения на грузовик, который от удара взорвался, убив одного из вражеских киборгов.

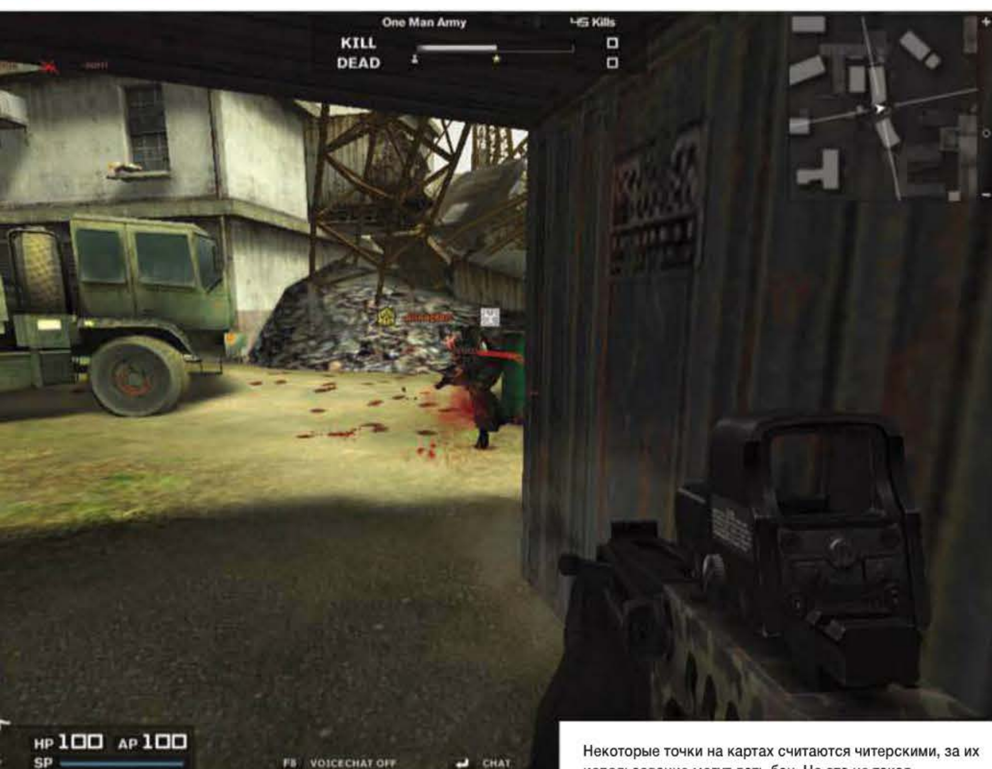
Во время интервью с Корекадо и Инабой я не выдерживаю и прошу их объяснить, почему Райден ходит на каблуках. Все-таки нехарактерный элемент для мужского костюма, и вдобавок, на каблуках не слишком удобно бегать и драться. «Ой, и правда, почему?» – шутливо говорит Корекадо, и все собравшиеся смеются. Он продолжает: «Вообще они только выглядят обычными. Райден – не человек, он киборг и часть его боевого стиля – использовать ноги, чтобы хвататься за предметы. Так что в его каблуках есть что-то вроде притягивающего механизма. Чтобы Райден мог разнообразить свои приемы». «А я-то думала, это что-то вроде шутки для своих, – говорю я. – Отсылка к тому, как Райдена изначально показывали в MGS». «Нет, дело совсем не в этом. – уверяет меня Корекадо. – На мой взгляд, у людей сложилось такое представление о нем не только из-за его внешности, но и потому, что в Sons of Liberty он – противоположность Снейка, совсем «зеленый» боец. У него «подчиненная» роль. Но после событий MGS 4 он сильно изменился, и в Rising вы увидите, насколько он возмужал».

Демо Revengeance оставляет впечатление, что Platinum Games – именно то, чего не хватало Kojima Productions для создания игры о киберниндзя. Тут есть и зрелищность, и верность первоначальному замыслу, и боевая система с богатым потенциалом, и «пасхалки» для давних поклонников сериала (знаменитую коробку точно узнают все, но финальная версия наверняка порадует и более хитро скрытыми отсылками). А главное – сейчас в нее очень весело играть. Для новинки, претендующей на звание «молниеносного экшна», – лучшего и не пожелаешь. **СИ**



Семен Кобылин





Некоторые точки на картах считаются читерскими, за их использование могут дать бан. Но эта не такая.

Combat Arms

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ШУТЕР COMBAT ARMS СОБРАЛСЯ ПОКОРИТЬ ПРОСТОРЫ РОССИИ – В КОНЦЕ ИЮНЯ СТАРТУЕТ ОТКРЫТОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ. САМОЕ ВРЕМЯ ПОТРЕНИРОВАТЬСЯ НА ЕВРОПЕЙСКИХ СЕРВЕРАХ, ГОТОВЯСЬ К ЗАПУСКУ ИГРЫ НА РОДИНЕ. А ТО ЧТО-ТО МОЙ ПОЗОЛОЧЕННЫЙ «КАЛАШ» УЖЕ СОВСЕМ В ШКАФУ ЗАПЫЛИЛСЯ. НЕПОРЯДОК!

Платформа: Windows Жанр: shooter.first-person.MMO
Зарубежный издатель: Doobic Game Studios
Российский издатель: GameNet Разработчик: Nexon America
Страна происхождения: Южная Корея
Мультиплеер: до 16 человек

ДАТА ВЫХОДА
2012 год

▼ Обучение стоит пройти, получите стартовый капитал и несколько подарков.



◄ Ножи против ножей: весело, но и умираешь поначалу часто. Пока карты не выучишь да броней нормальной не обзаведешься.

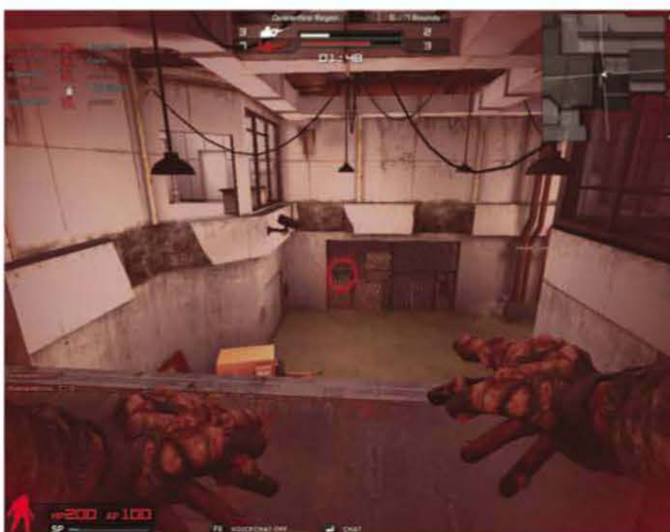
▼ Я – зомби! Бойтесь меня! Сейчас всех найду и заражу!

Позолоченный «Калашников» – лишь один из многих видов оружия, что продаются во внутриигровом магазине (больше известном как «черный рынок»). Сотни типов стволов, брони, прочей экипировки доступны всем и каждому, хватило бы денег. Некоторые из них лишь чуть-чуть лучше бесплатных аналогов, другие помогут «нагибать» тех, кто не пожелал вложить в игру реал. Хотя говорить о том, насколько все будет дорого в России, пока рано. Цены на наших серверах еще не объявлены, но по обмолвкам локализаторов у редакции создалось впечатление, что они будут ниже европейских. А уж раз в месяц можно разориться на крутую «пушку», если вам действительно понравится Combat Arms.

Сам проект похвалим за разнообразие режимов – такого изобилия не приходилось встречать давно. Понятно, что без типичных для любого шутера Team Deathmatch (здесь его кличут Elimination) и Capture the Flag обойтись у разработчиков не получилось. Но мы за это не в обиде: классика должна быть классикой и присутствовать везде и всюду. Да и Elimination два варианта – один, в котором надо набить n-ное количество фрагов, прежде чем какой-то из команд засчитают победу. Второй, где бой идет несколько раундов, но без респавна. Как говорится, крутись как хочешь, скоро похороны.

Само собой, можно в Combat Arms закладывать и обезвреживать бомбы. Лично мне из вариаций на эту тему очень понравился Bombing Run, где взрывчатка одна на две команды, и надо ее сначала захватить, а потом доставить на вражескую базу для подрыва. Задорненькая такая помесь с CtF, рекомендую. Хотя еще веселее Quarantine Regen. В этом режиме (пусть и не про бомбы) все начинают на одной стороне, но через 15 секунд после старта двое превращаются в зомби с неслабым таким запасом здоровья. Задача нежити: догнать и обратить в подобных себе всех прочих. Те же, в свою очередь, не должны этого допустить, в идеале перебив охотников за человеческими мозгами. Единственный минус режима в том, что затраты времени и получаемые на выходе опыт и виртуальные деньги несопоставимы с





аналогичными цифрами в каком-нибудь One Man Army (aka Deathmatch).

Ну а если зомби вам уже приелись – тему сейчас окучивают все, кому не лень – загляните в Spy Hunt. Собравший в этом режиме все чемоданчики станет супершпионом. В нагрузку ему выдадут шестиствольный пулемет, огнемет и ракетницу. И тут начнется веселая охота – бывшие товарищи, а ныне доблестные охотники на агентов, попытаются уничтожить новоявленного Джеймса Бонда. Тот же, понятно, против такого поворота дел, и градом свинца и огня будет всячески мешать собственному путешествию в мир иной. Наконец, еще пару слов скажу о Fireteam, где нужно штурмовать здания или отбиваться от толп врагов коллективно. PvE в рамках MMOG, так сказать.

Карты, на которых идут сражения, небольшие, но разнообразные. Есть такие, где все подготовлено для снайперов – полно открытых, хорошо простреливаемых площадок, а также «нычек». Есть арены, чуть более чем полностью составленные из зданий, с маленькими помещениями и узенькими коридорчиками. Там себя вольготно чувствуют обладатели дробовиков и пистолетов-пулеметов. Правда, некоторые снайперки по убойной силе сравнимы с шотганами, отдельные игроки даже только так ими и пользуются – наплевав на прицел и стреляя чуть ли не от бедра.

Если же вам не нравится какой-то вид оружия, создайте собственную комнату, установив особенные правила. Запретив, например, гранаты или разрешив пользоваться только ножами. Хотя, если вы в Combat Arms новичок, в поножовщину лучше не заходите – без мощной экипировки там делать нечего, зарежут в мгновение ока, и пикнуть не успеете. Да и вообще желторотикам рекомендуется сначала потренироваться в Elimination, самом простом и понятном режиме, где и врагов можно настрелять, и виртуальных денег с опытом подзаработать.

Опыт в Combat Arms не менее важен, чем в классических RPG. Получая его, потихоньку двигаешься по уровням, открывая доступ все к новому и новому снаряжению. Открывать все придется долго – уровней больше 50-ти, и каждый приносит с собой какой-нибудь ствол или бронежилет. А иногда еще и подарок, разработчики всерьез озабочены проблемой сохранения игроков, поэтому постоянно стараются подкидывать небольшие премии активным и проводить ивенты с неплохими наградами.

Все оружие можно модифицировать, установив на них глушитель, снайперский прицел или новый магазин. Первое улучшение, по-моему, не слишком полезно, здесь же не stealth-action, да и карты небольшого размера. Вас все равно почти всегда найдут и убьют, как ни прячьтесь. А прицел и магазин сложно переоценить. Кто ж откажется от возможности стрелять точнее и/или дольше? Заодно увеличив собственное время жизни в боях.

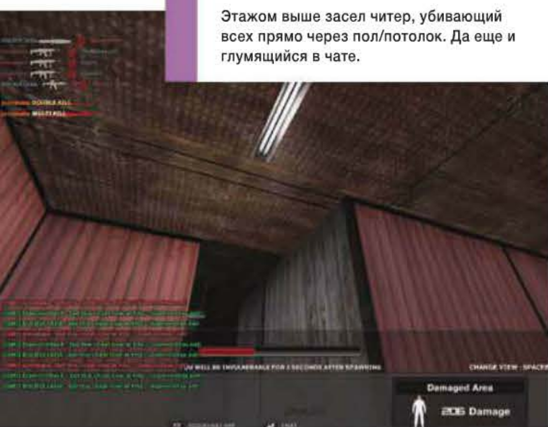
Интересная особенность игры – «аренда» снаряжения. Все, что вы покупаете (пистолеты и автоматы, жилеты и каски), выдается лишь на время – от дня до месяца. Продлить ее не проблема (а то и приобрести в вечное пользование, за «реал»), главное, чтобы купленное окупилось. Брать горы барахла просто невыгодно, воспользоваться им можно и не успеть, а денежки улетят в трубу. Да, Combat Arms, как никакой другой онлайновый шутер, заставляет следить за каждой копеечкой и вдумчиво подходить к выбору того, что у вас в руках и на теле.

А вот графика в игре как-то не очень, хотя лучше, чем у Point Blank. В отличие от звукового сопровождения, оно как раз на уровне: музыка ненавязчива и соответствует моменту, а грохот выстрелов создает нужную атмосферу. Общий вывод – с таким разнообразием режимов, карт и оружия у Combat Arms есть неплохие шансы обаять русских геймеров. **СИ**

ВСЕ, ЧТО ВЫ ПОКУПАЕТЕ (ПИСТОЛЕТЫ И АВТОМАТЫ, ЖИЛЕТЫ И КАСКИ), ВЫДАЕТСЯ ЛИШЬ НА ВРЕМЯ – ОТ ДНЯ ДО МЕСЯЦА.

ЧИТ? ЧИТ?! ЧИТ!

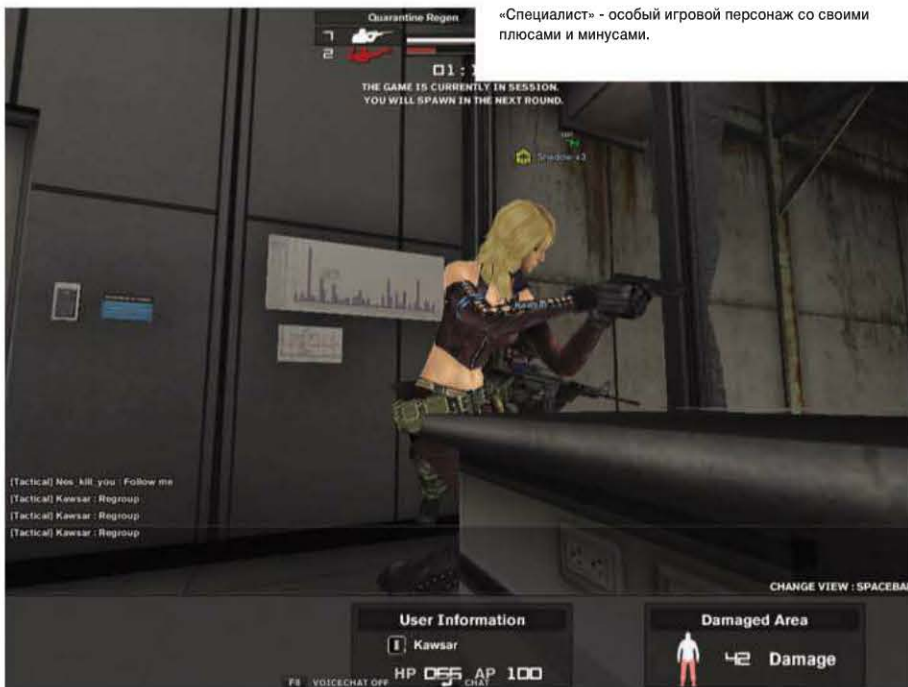
Главная беда Combat Arms – чит-программы. Создатели объявили беспощадную войну читерам, но пока проигрывают с разгромным счетом. Нет, нарушителей банят. Банят массово и беспощадно, кто ж упустит случай сообщить в техподдержку о негодяе, стреляющем через стены и носящем с собой бесконечный боезапас. Однако на место выкинутых из сообщества приходят новые. Старожилы говорят, что сейчас стало полегче, а вот раньше... Раньше честному бойцу было не продохнуть от доморощенных хакеров. Впрочем, ситуация должна исправиться: обещают, что в российской версии проблемы с читерством не будет. Этому уделяют пристальное внимание.



Этажом выше засел читер, убивающий всех прямо через пол/потолок. Да еще и глумящийся в чате.



После бега точность не снижается. Но долго не побегаешь, дыхания не хватит.



«Специалист» - особый игровой персонаж со своими плюсами и минусами.

Андрей
Окушко

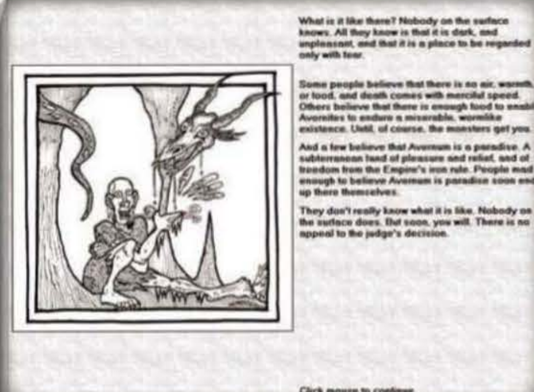


ПАУТИНА Indie-RPG ОТ

ЧАСТЬ 2

ПРОДОЛЖАЯ РАЗГОВОР ОБ RPG ОТ НЕЗАВИСИМОЙ СТУДИИ SPIDERWEB, ОБРАТИМСЯ К AVERNUM – ЕЩЕ ОДНОМУ СЕРИАЛУ ИЗ ШЕСТИ С ПОЛОВИНОЙ ЧАСТЕЙ. СТРОГО ГОВОРЯ, ПЕРВЫЕ ТРИ – ЛИШЬ РИМЕЙКИ БОЛЕЕ РАННИХ ИГР СЕРИИ EXILE, НО РИМЕЙКИ, ДОБАВИВШИЕ КВЕСТОВ, ПЕРСОНАЖЕЙ, ПРЕДМЕТОВ И СОКРАТИВШИЕ МАКСИМАЛЬНОЕ ЧИСЛО ПЕРСОНАЖЕЙ В ОТРЯДЕ С ШЕСТИ ДО ЧЕТЫРЕХ. А ВОТ AVERNUM 4-6 – ПОЛНОЦЕННЫЕ САМОСТОЯТЕЛЬНЫЕ РАБОТЫ, НЕ ИМЕВШИЕ ПРЕДШЕСТВЕННИЦ.

ИГР



Spiderweb



Avernum – проект партийный. Разгуливать по подземельям и поверхности в одиночку можно, но крайне не рекомендуется: тут нередки монстры, что не по зубам одинокому путнику или просто конкретному классу. К примеру, маги наверняка откинут копытца, встретив редкий вид насекомых, блокирующих заклинания. Хотя попытаться создать мастера на все руки никто не запрещает, есть ведь специально приспособленный для этого класс Rebel, а также опция Custom, с помощью которой делается любая, самая жуткая смесь параметров и навыков. Ну, дополнительные расы (начиная со второй части): прекрасные стрелки nephilim (люди-кошки) и великолепные копейщики slithzerikai (разумные рептилии).

Для любителей «погорячее» предусмотрены не только уровни сложности, но и недостатки. Взяв «Completely Inept» (есть не во всех частях), вы получите аж 40% бонус к опыту и… умрете в первой пещере с монстрами. У персонажа с таким трейтом все валится из рук, удары редко попадают и наносят мизерный урон, сам же он получает ранения (иногда тяжелые) в битве с безобиднейшими тварюшками стартовых локаций. Оно вам надо? Не лучше ли обратиться к положительным трейтам, особенно при первом прохождении. Самый сильный из них «Divinely touched», с помощью которого из героя выходит самый настоящий Геракл, готовый к любым подвигам (но и штраф на опыт соответствующий – 30-40%).

Что еще сказать о ролевой системе? Есть характеристики, есть навыки (боевые, магические, прочие). Многое повышается не только за очки, но и за деньги – бесплатно ни один учитель работать не будет. Если, конечно, вам не повезет оказаться в нужном месте в нужное время – некоторые дни в мире объявлены праздниками, когда запрещено брать мзду за свои услуги. Присутствуют и скрытые умения – изначально их нет, но в странствиях или после выполнения квестов

дается шанс их изучить. Берите, не задумываясь. Сложно переоценить навык бартера, повышающий стоимость продажи предметов торговцам, или Vahnatai Lore, позволяющий читать книги и надписи на древнем языке. В Avernum 5 появились также боевые техники, вроде Shield Breaker, увеличивающей урон (в том числе от заклинаний!). В остальном все просто, дам лишь совет – обязательно берите в партию хотя бы по одному бойцу и магу. Поверьте, в скитаниях они пригодятся.

А поскитаться будет где. Каждая из шести основных частей предлагает десятки локаций и часов геймплея. Нет, можно (иногда даже нужно) стремительно нестись к финалу. Но лучше методично исследовать каждый закоулок и выполнять хотя бы половину побочных квестов – вам же легче потом будет. Впрочем, после концовки никто не запрещает вернуться к отложенным в долгий ящик делам и довершить начатое, но не законченное. Или просто «сойти с ума» и начать грабить всех подряд и вырезать население городов и весей: со свободой действий в Avernum все в порядке – она заканчивается только там, где вас остановят острый меч или быстрая стрела.

Похуже с интерфейсом, который особенно «отличился» в первых частях. Когда демонстрация поля боя занимала в лучшем случае четверть монитора (как в Avernum 1), это, мягко говоря, раздражало. Как и то, что для совершения простеньких действий приходилось делать множество лишних телодвижений. К счастью, до Spiderweb медленно, но верно доходило, что так жить нельзя. Размеры игрового пространства расширялись, а ненужные данные потихоньку убирались с главного экрана. Начиная с Avernum 4 в ход пошла применяемая в Geneforge схема, и мы уже путешествовали по виртуальной вселенной, почти не отпуская нелестных комментариев в адрес «криворуких разработчиков». Улучшалась и графика, с каждой частью становясь хоть немного, но красивее. Хотя до современниц она так и не доросла, но на Avernum 4-6 уже можно смотреть без содрогания.

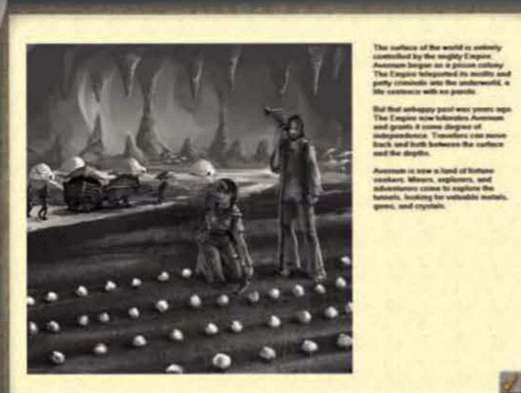
НА БОЙ КРОВАВЫЙ

Битвы – основа основ Avernum. Сражаются наши подопечные везде – в подземельях и пещерах, в зданиях и на открытом воздухе. Механика пошаговая, обратите внимание на порядок хода и количество очков действий. Немаловажную роль играют классы поддержки – с первых же уровней маги, священники, шаманы обладают неплохим набором заклинаний, повышающим характеристики союзников и ослабляющим оппонентов. Применять их крайне рекомендуем, особенно ускорение и замедление. Поверьте, бои тут же резко упростятся. Ну, а потом можно и чем-нибудь ударным, вроде ледяного копья, побаловаться.









Что вообще означает термин «Avernum»? Это подземный мир, куда ссылали из наземной Империи недовольных, проштрафившихся политиков, уголовников, наконец. В первой части наш маленький отряд как раз и попадает туда за нелестные высказывания в адрес действующей власти. Причем неизвестно, что нас ждет – то ли постоянная борьба за жизнь, то ли мгновенная смерть. Ведь ходят слухи, что под землей нет ни воды, ни даже воздуха. Правда, страхи быстро развеиваются – оказывается, что местное население уже построило собственную цивилизацию, успешно отбивается от кишащих кругом монстров и даже наладило кое-какое производство товаров местного потребления. Дальше просто: надо влиться в местную жизнь, поднять собственную репутацию (иначе самых «вкусных» квестов не видать), и выполнить главную задачу – спасти мир.

Вот здесь-то, к сожалению, и порылась собака по имени «Линейность». Увидь вы первые части Avernum сразу после Geneforge, разочарования не избежать. Основной квест вел нас по накатанной дорожке с предсказуемым финалом. Возможности сменить сторону просто не было, если не считать побочных квестов. А присоединение какой-нибудь фракции никак не влияло на концовку. То есть мир вокруг, конечно, немножко менялся, но самую-самую отвратительную бабайку все равно нужно было шлепнуть. А ведь в Geneforge всегда были варианты, вплоть до перехода на противоположную сторону.



С другой стороны, иногда сюжет делал неожиданные повороты. Главный враг одной части мог стать пусть временным, но союзником в другой. Да и геймплей подкидывал головоломки. Как в Avernum 3, где на поселения одна за другой шли волны монстров, и чем дольше вы затягивали с походом к финалу, тем меньше ценного оставалось в мире. Погуляешь недельку, вернешься продать честно награбленное, глядь – а лавка торговца сожжена, а сам он убит. Особо медлительные доводили до того, что в гости заявлялся северный пушной зверек. В Avernum 4 же концовки немного разнообразили в зависимости от ваших прошлых действий. А с пятой серии даже разрешили выбирать из нескольких финалов!

Опять же, в дополнительных миссиях разработчики снова блеснули фантазией. Пусть не во всех (большинство квестов было лишь вариациями на тему «принеси/убей»), но процентов 15-20 задач радовали своей непохожестью. Были среди них детективные расследования, отлов единорогов, охота на власть имущих, поиски предметов в башне невидимок, подрыв завода по разрушению големов и разграбление королевской сокровищницы на пару с жестоким вырезанием всего живого во дворце. Были устранения последствий







неудачных экспериментов, спасение разумных пауков от напастей, укрывательство беглецов, дипломатические миссии и разрушение целого города до основания!

Кощунством будет рассказать об этом и забыть про диалоги. Тексты – одна из сильнейших сторон Avernum. Да, их много, порой даже слишком (кое-где сценаристы увлекались написанием простыней), но именно долгое общение открывало интересные подробности о жизни мира и его обитателей. Отдельное удовольствие получали те, кто проходил игры по порядку. Частенько в четвертой части можно было услышать о собственных подвигах в первой там или третьей. Приятно, когда тебя помнят и любят (или помнят и ненавидят) родившиеся позже.

Желание общаться с вами зависело не только от репутации, но и от состава партии. Стоило взять в нее slithzerikai, как отношение к вам серьезно ухудшалось. Некоторые вместо разговоров сразу нападали, настолько у рептилий отвратительная репутация в Avernum. Еще «веселее» было в пятой части, где нам досталась роль имперцев, спустившихся в подземелья. Вот уж где местные отыгрывались за все прошлые обиды – семь потов сходило, прежде чем удавалось убедить их доверять себе. И ведь не загримируешься никак – цвет кожи сразу выдавал наших «штирлицев». Только и оставалось, что отбиваться от городских сумасшедших, заподозривших в вас шпионов наземных жителей.

РАЗНЫЕ ПУТИ-ДОРОЖКИ

В перерыве между двумя трилогиями Avernum в 2004 году Spiderweb выпустила Blades of Avernum – по сути, переделку Blades of Exile. Основной задачей было приучить геймеров к реалиям сериала. Внутри нас ждало несколько не слишком длинных сценариев с разными особенностями. Где-то надо было просто прорубаться через орды монстров к цели, где-то торопиться достичь цели до «третьего звонка», а где-то – внимательно читать диалоги и выбирать сторону. Впрочем, главнее всего в Blades of Avernum был редактор сценариев, давший каждому поклоннику шанс создать свой идеальный мир. Ради него проект обычно и покупали, ведь если фанатам хотелось длительных приключений в подземном мире, они брали полноценную игру, а не урезанную версию.

Буквально недавно сериал ждало еще одно пополнение – Avernum: Escape from the Pit. Впрочем, знатоки уже в курсе, что это просто римейк Avernum 1, то есть римейк римейка! Правда, Джефф Фогель по этому поводу говорит, что в Escape from the Pit стало больше – трейтов, заклинаний, городов, квестов (это заметно даже на старте, ведь начинаем мы уже не в безопасном форте, а в подземелье с монстрами). Основатель Spiderweb добавляет, что в «новой части сериала» подтянули до современных стандартов графику и улучшили интерфейс. Но, если честно, я бы предпочел увидеть нечто новенькое, а не повторение пройденного. К тому же, сюжет менять, увы, не стали.

ПРАВЬ, ИМПЕРИЯ!

История взаимоотношений Империи и Авернума лично мне чем-то напоминает Британию с ее колониями. Поначалу в подземелья ссылают как на каторгу, и тут на ум приходят аналогии с Австралией и США. Потом между метрополией и ее владениями вспыхивает война, сразу снова вспоминается Америка с ее борьбой за независимость. Дальше уже аверниты приходят на помощь своим угнетателям, спасая их от напастей. А ведь в Первую и Вторую мировые янки тоже спасали британцев от призрака поражения, появившегося на горизонте

Впрочем, команда не забросила дело создания оригинальных RPG, да еще и начала продвигать их на третьей платформе. Отныне проекты Spiderweb выходят еще и для ipad, а не только для Windows и Mac OS. Так было с Escape from the Pit и с Avadon: The Black Fortress. Правда, пока стартовая игра свежей трилогии вызывает опасения – слишком многое вырезали в сравнении с Geneforge и даже в сравнении с Avernum.

Так, создать персонажа с нуля нельзя, только подкорректировать один из четырех классов, которых всего четыре, причем жестко привязанных к полу персонажа: в Blademaster и Shadowwalker могут записаться только мужчины, а в Shaman и Sorceress – женщины. Линейности здесь больше, чем в любой другой игре от Spiderweb. Вплоть до того, что иногда выбор в квестовых диалогах приводит к одному и тому же результату. Конечно, при первом прохождении это незаметно, но второе приносит сплошные разочарования.

Хорошо хоть, остальное не испортили. Пошаговая боевая система осваивается легко и быстро, одновременно оставаясь достаточно глубокой. Заданий просто море, правда, многие изначально недоступны. Но это понятно – мы ведь делаем карьеру в пограничной крепости, потихоньку поднимаясь из грязи в... ну, не в князи, а в «полковники», но тоже неплохо.



ЧЕРНАЯ КРЕПОСТЬ, СЕРЕБРЯНЫЙ МЕЧ

Мир Avadon больше всего напоминает произведения Сапковского. Здесь нет однозначно «светлых» и «темных», все ведут себя как «серые». Real Politik гораздо важнее дружбы, а подписанные документы чего-то стоят, если у вас есть возможность настоять на их исполнении. Да и сам главный герой похож на ведьмака, он – последнее средство, которое вызывают на помощь тогда, когда ничто другое уже не поможет. Его боятся и в то же время могут «кинуть» при оплате услуг. Но одно отличие есть: Рука Авадона слишком циничен, чтобы простить мирных селян и пойти дальше. Если надо – зарежет и не поморщится, но свое заберет.





Кстати, Avadon – это название не вселенной, а той самой крепости, расположенной неподалеку от окраинных земель, откуда на владения так называемого Пакта (aka альянс пяти народов) накатываются волны врагов. И нам в этом форте достается почетная роль исполнителя секретных и не очень поручений – Руки Авадона. Задачи ставит командование, экипировка и способы решения ищутся самостоятельно. Сами мы и выбираем боевых товарищей из не слишком длинного списка. Ходить в одиночку можно, но лучше взять напарника/напарницу. Хотя бы ради возникающих кое-где с ними забавных ситуаций.

Окончательный приговор Avadon выносить пока рано. Подождем вторую и третью часть, ведь когда вышла та же Avernum, мы и не подозревали, как серьезно она изменится к шестой серии.

РАСКИНУЛИСЬ СЕТИ ШИРОКО

Широко раскинула Spiderweb свои сети, многие уже попались в них, а сколько еще попадется? А все потому, что Фогель с коллегами умеют делать хорошие RPG. Да, неказистые. Да, с корявым интерфейсом (даже Avadon не избавлен от недостатков, что уж говорить о ранних работах). Да, почти без музыки. Но в ролевых играх ценна не внешность, а суть. И с этим у команды Фогеля все в порядке. **СИ**

Лилия
Дунаевская





КОНСОЛЬНЫЕ TRPG: ВЕХИ ИСТОРИИ

ПЕРВАЯ ПОПЫТКА СКРЕСТИТЬ В ОДНОМ ТВОРЕНИИ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНУЮ ЗАБАВУ ВРОДЕ ШАХМАТ И ВОЗМОЖНОСТЬ ОТЫГРАТЬ ЧЬЮ-ТО РОЛЬ БЫЛА ПРЕДПРИНЯТА БОЛЕЕ ДВАДЦАТИ ЛЕТ НАЗАД. В СТРАНЕ, КОТОРОЙ КОНСТИТУЦИОННО ЗАПРЕЩЕНО ИМЕТЬ СВОЮ АРМИЮ, И ГДЕ ПИСАЛИСЬ ВОЕННЫЕ ТРАКТАТЫ, ВОСТРЕБОВАННЫЕ И В НАШИ ДНИ.



В позапрошлом номере мне довелось немного приоткрыть читателю дверь в мир японских RPG, ни разу не издававшихся на Западе. Из-за обширности темы рассказ о тактическом ответвлении жанра пришлось перенести в другой материал, правда, уже несколько иного формата. Дело в том, что тактикам, с одной стороны, повезло больше, чем их собратьям классического толка: TRPG-сериалов выходило заметно меньше, так что хоть одному представителю большинства из них посчастливилось добраться до заокеанских геймеров. С другой – нередко это происходило прискорбно поздно, как в случае с Fire Emblem, только седьмая часть которого удостоилась официального перевода, хотя ее предшественницы заслуживали этого никак не меньше. Бывало и наоборот: сериалу Langrisser с самого начала удалось пробиться на американский рынок, но буквально через пару лет продвигавшая его компания Treco перестала заниматься лицензированием игр, и путь на Запад одному из самых успешных представителей жанра оказался заказан.

Проще говоря, концентрироваться сугубо на японских эксклюзивах, как в предыдущий раз, мне показалось нерациональным, тем более что и многие достойные во всех смыслах TRPG, издававшиеся в США и Европе, сегодня оказались погребены под слоем вековой пыли. Да и в целом, если истории развития традиционных RPG было посвящено немало строк, начиная от прессы и заканчивая любительскими публикациями в Интернете, то в случае с тактиками можно наблюдать досадный пробел, хотя бы немного восполнить который и призван данный материал. В нем я постараюсь вкратце очертить, какие именно представители направления оказались наиболее важными в процессе становления и дальнейшего расцвета консольных TRPG, в соответствии с политикой прошлой статьи уделяя больше внимания тем проектам, что так и не добрались до массового потребителя.

Структурно большинство ролевых тактик можно поделить на две глобальные группы, разнящиеся по сеттингу, тяготеющему либо к классическому фэнтези, с холодным оружием, феодальным строем и, чаще всего, магией и вымышленными тварями, либо к классической же НФ, с разгулом передовых технологий, главным образом робототехники (последних, правда, заметно меньше). Устройство игрового мироздания накладывает заметный отпечаток и на боевую систему, поэтому такое разделение кажется вполне логичным; будет, конечно, уделено место и тем играм, которые трудно записать в одну из двух категорий.

По грустной иронии даже многие почитатели жанра не знают, какой же именно компании впервые пришло в голову внедрить во взятую из пошаговых стратегий основу множественные RPG-элементы, в частности, наличие персонажей с уникальными характеристиками и даже зачатками характера. На самом деле ею была никто иная как Nintendo. В 88-м она выпустила стратегию Famicom Wars (из которой позже вырос популярный сериал Advance Wars), механика которой легла в основу вышедшего два года спустя неординарного проекта под названием Fire Emblem. Важно отметить, в отличие от многих комковатых первых блинов FE не просто стала номинальной основательницей крупного игрового течения, интересной только въедливым любителям видеоигровой историографии, а настоящим фундаментом, на котором впоследствии росло и ширилось новое направление. Клетчатое поле (никаких шестиугольников и диагоналей), обилие разномастных классов, мягко вынуждающее игрока к соблюдению баланса в формировании войска, система взаимодействия между различными видами оружия – все это впервые появилось именно в первой Fire Emblem. Благодаря этому, кстати, проходить ее можно не без удовольствия и в наше время, несмотря на столь почтенный возраст; вышедший не так давно для DS римейк, по сути, внес только косметические изменения.

За прошедшие годы вышло тринадцать выпусков Fire Emblem, и на протяжении этого времени Nintendo охотно экспериментировала со своим детищем, то предоставляя возможность неограниченной прокачки (при том, что FE заработала репутацию хардкорного сериала не в последнюю очередь благодаря ограниченному количеству битв), то сводя количество сражений к минимуму, зато перенося их на огромные карты, где на манер стратегии нужно не только захватывать новые точки, но и удерживать старые. И даже если очередной выпуск во всем следовал букве и духу оригинала, в нем без труда обнаруживалось множество мелких нюансов, которые могли показаться незначительными, но по факту сильно меняли боевую систему: чего стоит одна только возможность пленить врагов вместо их беспощадного умерщвления.

Сценаристы FE на этом фоне могут даже показаться консерваторами: что ни часть, то отважный юноша голубых кровей, драконы, легендарное оружие – всякая фэнтезийная банальщина, казалось бы. Но на поверку большая часть представителей FE может похвастаться захватывающей историей полномасштабной войны, затрагивающей не одно государство, и антагонистами, за чьими мотивами кроется здравый расчет, мучительное прошлое или просто желание принести своему народу процветание. И хотя плюрализм в FE никогда не доходит до размытия границ между Добром и Злом, ко многим из заклятых врагов в процессе начинаешь если не питать сочувствие, то хотя бы испытывать понимание. Одна из наиболее продуманных и глубоких частей сериала, Seisen no Keifu для SNES, у современного игрока и вовсе вызывает ассоциации с эпопеей «Песнь льда и пламени» Джорджа Мартина. На руку последнему сравнению играет и выборка главных персонажей: хотя в войско, руководят которым могучие сюзерены, то и дело норовит затесаться всякий сброд, простолюдинам слово предо-





Crystal Warriors (Game Gear). Традиционная в хорошем смысле слова TRPG в ближневосточном антураже, одной из первых позволившая использовать в бою «прирученных» монстров.

Fire Emblem (NES).

Fire Emblem: Radiant Dawn (Wii). Девятая и десятая части Fire Emblem – две половинки одной истории, с которой мало что может соперничать по масштабности.



Fire Emblem: Thracia 776. Пятая часть FE – мидквел к четвертой, почти полностью посвященный политическому конфликту без потуг на сверхъестественность.





Shining Force III (Saturn).





Альтернативная версия Langrisser Millenium для WonderSwan.

Der Langrisser (SNES).

Just Breed (NES). Миловидная вещица, всерьез попытавшаяся реализовать принцип «один за всех, и все за одного».



ставляется редко, а судьбы мира оказываются в руках людей, которых с малолетства готовили к участи высокообразованных управленцев.

Наиболее схожим с FE как в плане концепта, так и в различных деталях можно назвать чуть менее популярный сериал Langrisser, лишь первый выпуск которого, как было сказано выше, сумел добраться до англоговорящей аудитории под названием Warsong. Самым существенным различием, пожалуй, можно назвать стремление придать битвам большую масштабность за счет отказа от армии, состоящей исключительно из разномастных персонажей, каждый из которых на счету. Точнее говоря, выдающиеся индивидуумы в Langrisser, конечно, есть – это сюжетно важные персонажи, на поле боя которым присваивается гордый титул генерала. Как и любым порядочным главнокомандующим, им придется не только руководить своими батальонами, состоящими из обезличенных юнитов, но и поднимать боевой дух своей миниатюрной армии: находясь в радиусе «влияния» своего командира, подчиненные получают бонусы к различным характеристикам. В остальном же жанровые особенности Langrisser схожи с творением Nintendo: тут и возможность самостоятельно выбирать класс при карьерном росте, и наличие условий победы чуть более нетривиальных, чем «перебей их всех», и даже выбор спутницы, которая в финале составит счастливую пару с главным героем. В сюжетном плане наиболее удачной большинством поклонников считается Der Langrisser – порт второй части на SNES. Как компьютерная RPG, она предоставляет игроку возможность самостоятельно влиять на то, каким окажется к началу игры протагонист и какие решения он примет в дальнейшем, отчего, разумеется, будет зависеть концовка. Их здесь довольно много: к концу войны герой может оказаться как положительным воином Света, так и озлобленным безумцем. И опять мы сталкиваемся с плюрализмом: на какой путь не ступи, конечная цель будет достигнута, вопрос лишь в том, кем к ней придешь. К сожалению для фанатов, ко времени перехода на 32-битные консоли сериал превратился в нечто обыденно-безыдейное, нисколько не выделяющееся на фоне многочисленных унылых поделок. Финальным аккордом упадка стал выход Langrisser Millenium для Dreamcast, которая ничего общего кроме наименования с якобы предшественницами не имела: даже ее разработкой занималась совсем другая команда.

В отличие от Fire Emblem, где за редкими исключениями не приветствовалось наличие монстров, химер и вымышленных разумных рас, Langrisser к этому вопросу подошел куда свободнее. Еще в большей степени это коснулось Shining Force, который запросто можно включить в триаду наиболее популярных фэнтезийных TRPG-сериалов девяностых. Выросший из традиционной RPG, посвященной блужданиям по подземельям, Shining Force с момента своего появления на Sega Mega Drive быстро разбавил человеческую компанию эльфами, кентаврами и разнообразнымимм животными разной степени антропоморфности вплоть до хомяков и моллюсков. Изображалась эта братия исключительно в позитивно-разноцветной манере, и в целом что сюжет, что его подача не выходили за рамки того, к чему можно смело прикрепить гриф «для младшего и среднего школьного возраста». Соответствовала и боевая система, предельно лаконичная и не оставляющая возможности для хитроумных маневров за счет оригинальных деталей геймплея вроде тех, о которых речь шла ранее. Более того: разработчики отказались от самого понятия game over – теперь герои в соответствии с ницшеанским принципом «что нас не убивает, делает нас сильнее» могли сколько угодно переигрывать одну и ту же битву, сохраняя все очки опыта после поражения. Столь же жизнерадостными оказались и разнообразные продолжения SF – вплоть до третьей номерной части для Saturn, которой было предназначено поразить игрока масштабностью. Размах коснулся не только сценария, в котором было решено отказаться от беззубо-шутливой атмосферы и сконцентрироваться на серьезной истории сразу нескольких героев, но и формы выпуска. Camelot, авторы третьей SF, решили не скромничать и выпустить свое детище в трех частях; до Запада суждено было добраться только первой, так что в полной мере оценить затею разработчиков смогли лишь их соотечественники. Вполне возможно, что если бы тот же третий SF вышел в другое время на другую консоль, его последующие выпуски радовали бы нас и сегодня; но, увы, ему суждено было стать последним в своем роде, и о том, куда мог бы развиться его потенциал, остается лишь гадать. С того времени под лейблом Shining выходили сплошь экшн-RPG.



Tactics Ogre: Let Us Cling Together (PSP).

Tactics Ogre, напротив, смог с самого начала завоевать репутацию проекта серьезного и вдумчивого, рассчитанного на соответствующую аудиторию. Уже первая часть эпопеи, Ogre Battle (название беззастенчиво заимствовано из творчества Queen, как и дальнейшие подзаголовки), геймплейно больше стратегия, чем тактика, переносила игрока в промозглый неуютный псевдо-средневековый мир, управляемый тираном-монархом. Тенденцию переняли и



Vandal Hearts II (PS1).

Another Bible (GB). Повествование о неправильностях в Библии, из-за которых грозится кануть в лету местный мирок, можно посчитать полноправным спин-оффом Shin Megami Tensei: на месте и внимание к авраамическим религиям, и знакомые поклонникам Atlus создания, и возможность наладить контакт с противниками.

интересующие нас в рамках данного материала обе собственно тактические части, где в сражениях принимало участие небольшое количество бойцов. Но не стоит думать, впрочем, что Tactics Ogre посвящена мелочным потасовкам рыцарей печального образа: сюжет первой TO с подзаголовком Let Us Cling Together не просто дает возможность влиять на его дальнейшее развитие, но еще и заставляет человека по ту сторону экрана всерьез поразмыслить, какое из них было бы наиболее оптимальным. Создатели TO прекрасно сознают, как именно в реальности принимаются удобные для гипотетического большинства решения, и не особенно жалеют игрока, чей альтер-эго обязан выбирать между двумя вариантами, оба из которых так или иначе предают его идеалы. Война – дело некрасивое и неблагородное: кто гарантирует, что завтра под забралом противника не будет скрываться лицо твоего бывшего соратника? Благоразумно отказавшись от пацифистского пафоса и морализаторства, TO отлично продвинула пусть и поизносившуюся, но все же вечно актуальную мораль о том, что по-настоящему проигравших и выигравших не бывает. Наследником Let Us Cling Together стала The Knight of Lodis, приквел, попроще и подружелюбней к нетребовательному пользователю и, по этой же причине, несравнимо простодушней. Достаточно традиционной, впрочем, была и боевая механика TO: брутальные мужи машут секирами, лучники благоразумно расположились в тылу, а классовая принадлежность определяет боевые навыки. С другой стороны, TO была одним из популяризаторов изометрической перспективы, которая в дальнейшем стала неизменным спутником большинства TRPG нового поколения. И если сегодня на Langrisser и Shining Force можно смело ставить крест, в отношении Tactics Ogre далеко идущие выводы делать еще рано: недавний римейк Let Us Cling Together для PSP был позитивно воспринят и критиками, и самими геймерами, что дает надежду на дальнейшее развитие сериала.

Идейным наследником Tactics Ogre можно назвать Final Fantasy Tactics, у которой с ней куда больше общего, чем с основной линейкой FF. От последней игра унаследовала в основном элементы, формально свидетельствующие об отношении к сериалу, вроде боевых классов, бестиария или саммонов, да щепотку фансервиса. Действие FFT происходит в мире, более всего напоминающем позднее средневековье, то есть в эпоху, совсем не располагающую к жизнерадостной обстановке и всяческим шуткам и гэгам, которые без труда можно обнаружить в ранних выпусках FF, включая седьмой. Да и выбор главного героя соответствует: бастард, чьи подвиги так и не войдут в анналы истории, о чем недвусмысленно сообщает сама игра в начале, преданный своей семьей, потерявший лучшего друга. Раскрывается персональная драма протагониста на фоне широкомасштабной гражданской войны, а в военных конфликтах подобного рода, как водится, говорить о борьбе за правое дело ох как трудно. Объединяет FFT с Tactics Ogre не только концепция, но и боевая система: и там, и там, например, юниты игрока ходят вперемешку с вражескими, в зависимости от «скоростных» характеристик каждого из присутствующих на поле боя. На поверку при этом FFT оказывается заметно глубже и вариативней благодаря возможности выбирать, в



Monstania (SNES). Бесхитростной миловидной игре так и не удалось выйти за пределами Японии, хотя любителей пасторального кавая она способна порадовать и ныне.

FEDA: Emblem of Justice (SNES).





Shining Force II (Mega Drive).

Final Fantasy Tactics (PS1). Пожалуй, лишь ленивый не пошутил по поводу отсутствия у персонажей носов.



каком именно направлении будет развиваться каждый из персонажей, причем вектор развития легко можно поменять в любой момент времени, сообразуясь с обстоятельствами и комбинируя выученные способности. Как и TO, FFT повезло обзавестись портом для PSP, который в дополнении к приятным бонусам мог похвастаться еще и абсолютно новым переводом на английский: если в версии для PS1 герои благородного происхождения разговаривали на языке среднестатистического тинэйджера, то в обновленном варианте они перешли на подобающий им по социальному статусу «высокий штиль».

Достойную конкуренцию двум вышеописанным проектам способна составить практически позабытая в наши дни Vandal Hearts II. Если ее предшественница, вышедшая на заре PS1, не могла похвалиться и толикой примечательности и оригинальности, то сама VH2 – совсем другое дело. Как и в FFT, ее сюжет разворачивается в державе, более всего походящей на европейскую страну века так XV, с вассалитетом, могущественной Церковью и зарождающимся внутригосударственным конфликтом. Словно стремясь выставить мир VH2 местом предельно некомфортным, разработчики склонились в сторону большего реализма, хотя атрибуты вроде монстров и магии остались на месте. Никаких светлых и одухотворенных лиц – даже привлекательные по сюжету персонажи выглядят усталыми и изможденными. И никакой дороги к светлой цели: даже если игру удастся завершить на лучшую концовку, главному герою придется столкнуться с не самыми простыми моральными дилеммами и попытаться по-новому выстроить отношения с некогда дорогими людьми; в концовке не самой хорошей, как можно догадаться, ему предстоит понести еще и бремя потерь. И, конечно, никаких безумствующих узурпаторов с приспешниками, против которых борются смелые повстанцы: за стремлением к власти нередко кроется желание принести благоденствие, только вот давно известно, куда именно ведут дороги, вымощенные благими намерениями. Помимо продуманного сюжета VH2 сумела запомниться и необычными геймплейными решениями: противники здесь ходят не поочередно, как это принято в абсолютном большинстве TRPG, а одновременно. Сама тактика, таким образом, главным образом сводилась к необходимости предугадывать, как именно поведет себя AI, причем со стороны это могло выглядеть довольно забавно: рассчитав, что враг может зайти со спины, юниту можно было приказать сделать пару шагов назад и рубить по пустой клетке. И хотя эксплуатирование одной и той же идеи приедалось довольно быстро, лавры проекта по-настоящему самобытного и новаторского она заслужила самым честным образом.

Как можно видеть из предыдущих примеров, японские разработчики охотно вкладывали пацифистские идеи в не самые, казалось, подходящие для этой цели игры, целиком и полностью посвященные военным действиям. Идею о непротивлении агрессору развивает и FEDA: Emblem of Justice для SNES, которая начинается с гордого отказа протагониста участвовать в геноциде мирных жителей, в результате чего он очевидным образом попадает в опалу и становится дезертиром. Но в отличие от многих произведений, где борющиеся за мир во всем мире партизаны

достигают своих целей, выжигая и вырезая на своем пути целые поселения, FEDA явственным образом дает понять, что столь брутальные методы ни к чему хорошему не приведут. Можно всегда пойти по простому пути, то и дело вступая в стычки с неприятелями и выигрывая битвы не за счет достижения делегированной цели, а попросту зачистив весь неприятельский отряд – но тогда alignment героя непременно склонится в сторону зла, что повлияет и на его взаимоотношения с собственными союзниками. Можно, напротив, попытаться вылепить из него истинного защитника добра и справедливости, но тогда следует быть готовым к повышенной сложности, ведь отказ от участия в сражении автоматически означает и отказ от лишних денег и очков опыта. В остальном FEDA больше всего похожа на повзрослевший Shining Force: тут и история посерьезней, и тона более блеклые, но во всех прочих аспектах, от возможности блуждать по городам до обилия различных рас, они оказываются до предела схожими. Несколько лет спустя на PS1 появился сиквел к FEDA с подзаголовком White Surge the Platoon. Ее антураж вышел несравнимо технологичней, навевая ассоциации едва ли не с партизанскими войнами в странах третьего мира, и почти полностью исчезла нелинейность. Результат оказался неутешительным, и едва загоревшаяся звездочка FEDA быстро потухла.



FEDA 2: White Surge the Platoon (PS1).

Продолжая тему TRPG, вольготно расположившихся на SNES во времена ее расцвета, нельзя не помянуть Bahamut Lagoon, как и FEDA, не добравшуюся до Запада, но радостно встреченную дорвавшимися до любительского перевода пользователями. При сравнительно тривиальном сюжете (парочка приятных сюрпризов в нем все же обнаружится) и концепции BL могла в короткое время зацепить фирменным шармом, свойственным играм Square того времени. Пожалуй, именно по этой причине она и была воспринята с таким энтузиазмом, ведь если рассматривать BL пристрастно, то недостатков в ней можно обнаружить предостаточно, и главным образом они будут связаны с вторичностью: во всяком случае, подробно расписывать игру после удачливых ее товарок, о которых речь шла выше, совсем не хочется. Но нет худа без добра: помимо приятной игроку атмосферы BL могла похвастаться и кое-какими любопытными нововведениями, например, возможностью непосредственно контролировать поведение бойцов в конкретных поединках, именно в типичной для традиционной JRPG манере. Другая особенность связана с заголовком игры: даже слабо знакомые с Final Fantasy люди наверняка осведомлены, что в рамках сериала хтоническое чудище Багамут представляло собой типичного дракона западноевропейской наружности. Если кто смотрел вышедший заметно позже BL мультфильм «Как приручить дракона», то наверняка вспомнит, с какой фантазией его авторы попытались создать разнообразие видов огнедышащих пресмыкающихся. Вот и не менее креативная Square предоставила игроку в косвенное (кто ж напрямую контролирует подобных существ?!) командование драконов самых разных видов и форм, от кабанчиков до змеев. Чтобы чешуйчатое воинство крепло, за ним не-



Valkyrie Profile: Covenant of the Plume (NDS). Попытавшись (и довольно успешно) попробовать себя на поле тактик, Valkyrie Profile нисколько не потеряла в присущем ей драматизме, заодно привнеся возможность выбирать, кому протянуть руку помощи и протягивать ли ее вообще.



Eternal Eyes (PS1). На редкость нудная игра про мальчика-альбиноса, повелевающего небольшим отрядом монстров, легко мутирующих из желе в веник.


Bahamut Lagoon (SNES).


Mystaria (Saturn).





Disgaea (PS2).

обходим надлежащий уход, а именно кормежка; в зависимости от получаемого рациона драконы будут мужать, что дополнительно вносит в игру эдакий breeding-элемент.

Пестовать не слишком разумных существ, волею случая оказавшихся бойцами миниатюрной армии, приходится и в линейке тактических RPG от Nippon Ichi, которым впору присваивать титул корифеев жанра в эпоху PS2 – столь воодушевленно было воспринято их творчество во всем мире. Началось победное шествие с юморной вещицы с кокетливым названием La Pucelle: Tactics о крестовом походе пышногрудой цундере, являющейся послушницей местной Церкви. К своим неприятелям она могла применять обряд очищения, после чего монстр становился одним из рядовых ее войска, но для того, чтобы в будущем желторотик стал могучим союзником, его необходимо было тренировать, не забывая при этом следить за тем, насколько он удовлетворен своим житьем-бытьем. Но полностью потенциал La Pucelle удалось реализовать только ее преемнице, всенародно любимой Disgaea, заметно повысившей градус ироничности и количество саркастических издевок над жанровыми клише. В ней точно так же можно было набрать себе войско из всяческой нечисти и не только и влиять на ход сражения путем манипуляций со свойствами клеток боевого поля. Но главное, чем сумела запомниться Disgaea помимо успешной комедийной составляющей – неограниченная возможность прокачки, возведенная едва ли не в абсолют, вплоть до достижения уровней, выраженных в четырехзначных числах. Разумеется, было бы странно, если бы разработчики благородно отказались от возможности обогатиться, открыв такую золотую жилу, и впоследствии вышли три сиквела; ни один из них, впрочем, не смог переплюнуть оригинал. На волне популярности собственного творчества компания решила заняться производством недо-клонов Disgaea, с точно такими же кругломордыми зубастыми персонажами и стремящейся к бесконечности прокачкой. Экзерсисы вроде Phantom Brave, Makai Kingdom или Soul Nomad перед незаинтересованным игроком прошествовали словно участники парада самокопирования. А потуги на оригинальность в их рядах вполне себе были: Phantom Brave, например, решила отказаться от шахматного поля, предоставив героям возможность свободно блуждать по полю боя, а Makai Kingdom позволила непосредственно участвовать в создании учреждений, способных внести свою лепту в победу над врагом. Но на восприятие подобные находки повлиять не могли, и в конечном счете вышеозначенные игры запомнились лишь как неудачная попытка нажиться на успешности Disgaea.

Разумеется, хотя самокопирование и распространено в среде TRPG, встречаются и представители жанра, не боящиеся экспериментировать, например, Riglord Saga, на Западе также известная как Mystaria: The Realms of Lore. Правда, в ее случае желание Sega поэкспериментировать коснулось главным образом графической составляющей: хотя игра вышла в 95-м, она была выполнена в 3D, словно для того, чтобы наглядно продемонстрировать технические возможности недавно поступившей в продажу Saturn. Таким образом, Mystaria стала одной из первых игр жанра, позволивших с разных углов обозревать поле боя и любоваться (если, конечно, можно применить этот термин в настоящее время) на довольно красочную анимацию атак без перехода на отдельный экран. Увы, вслед за новаторским технологическим решением не подоспел сценарий: в качестве протагониста у нас беглый принц, которому необходимо вернуть себе трон (зовут его, кстати, несколько двусмысленным именем Арагон), число соратников, которых ему предстоит собрать, равняется строго одиннадцати, а их мотивация присоединиться к войску Арагона не сильно отличается от мотивации первоклассника, мечтающего стать космонавтом. Зевотный сюжет компенсируется бодрой боевой системой, где особая роль уделяется развитию способностей, часто уникальных для каждого из юнитов и необычных по содержанию: самый замечательный пример – возможность воровать умения у противников. Компенсировать различные недостатки в дальнейшем Mystaria так и не было суждено: ее сиквел Sega не стала издавать за пределами Японии, и на этом зарождающийся сериал сошел на нет.

Еще менее удачливой оказалась другая тактика с Saturn – Terra Phantastica. Она не только не получила никакого продолжения, но и на



Terra Phantastica (Saturn).



Yggdra Union (GBA). Творение Sting попыталось соединить привычную для тактик боевую систему с карточной, облачив это в несколько вычурную привлекательную оболочку, но, в конечном счете, игре не хватило динамики и продуманности.



Saiyuki: Journey West (PS1).

Brigandine: Legend of Forsena (PS1). Симпатичная помесь стратегии и тактики, где отряды формируются из самого широкого спектра мифологических существ, от гидр до фейри.

другие языки переведена не была: хотя вышла TP всего годом позже Mystaria и на ту же платформу, издавать ее на Западе Sega не стала, возможно, сочтя чересчур хардкорной для неискушенного игрока. Если последнее предположение верно, то опасения не были безосновательными. Например, структурно TP разделена на кампании, каждая из которых состоит из нескольких продолжительных битв, при этом не воскресают павшие на поле боя герои до самого конца кампании – это не Fire Emblem с гибелью раз и навсегда, конечно, но заставляет хотя бы крепко задуматься, прежде чем смело отправлять юнитов в наступление. Вообще, последствия даже у небольших оплошностей в TP часто оказываются фатальными. Не обеспечили герою надежный тыл – и он оказывается в кольце врагов без возможности вырваться. Заставили его совершить марш-бросок – и лишили возможности нанести мощный удар или отступить в случае неудачи, ведь на любые маневры в TP расходуется одна линейка действия. Кроме того, придется учитывать, в каком боевом порядке выстроены отряды под командованием главных героев, с фронта или тыла производится каждая конкретная атака, возможность наносить удары по диагонали – из множества тактик Terra Phantastica наиболее точно позволяет вжиться в роль командиры настоящей армии. В отличие от Mystaria Terra Phantastica не могла похвалиться наличием полигональных пейзажей, но менее красивой от того не становилась: теплые тона, внимание к деталям и с любовью выписанные арты персонажей позволяют игре радовать глаз и по сей день.



Jeanne d'Arc (PSP).

Схожую боевую систему, только в разы более упрощенную, можно наблюдать в TRPG заметно более популярной – Vanguard Bandits (Epica Stella в оригинале). Своей известностью VB не в последнюю очередь обязана переводу, сделанному командой Working Designs, которую поклонники любят за тщательный подход к делу, включающий в себя адаптацию юмористических реплик под западные реалии. Как и в Terra Phantastica, здесь очень многое (например, возможность нанести ответный удар) зависит от того, с какой стороны заходит неприятель, и тоже присутствует эдакая линейка действия – очки слабости, при накоплении которых теряется возможности эффективно противостоять врагу. Несмотря на то, что все сражения в VB проходят с использованием гигантских роботов, по всем остальным параметрам она подходит именно под типичное фэнтези, тем более что сами роботы запоминаются в первую очередь обилием окрасок, да и апгрейдить их толком нельзя – лишь выбирать оружие и аксессуары, словно для обычного JRPG -персонажа. В остальном – старая-добрая история о противостоянии хороших королевств и герцогств и плохой империи, фактическую власть в которой отхватил себе генерал с литературным именем Фолкнер. Единственным, что спасает VB от превращения в ничем не примечательную посредственность, оказывается как раз большое количество абсолютно несерьезного контента, самоирония, да наличие альтернативных сценариев, позволяющих взглянуть на события с противоположной точки зрения. Конечно, это не так много само по себе, но вкупе с не слишком высокой сложностью игры позволяет относиться к ней именно как к приятному развлечению на несколько вечеров.

В этом смысле противоположностью Vanguard Bandits можно назвать вышедшую на ту же консоль Hoshigami: Ruining Blue Earth, как и многие другие творения Atlus, предназначенную для не слабых духом людей с изрядным запасом терпения. Причем с виду Hoshigami как внешне, так и по фабуле похожа на Tactics Ogre или Final Fantasy Tactics с их политизированными сюжетами и изометрической перспективой – но ощущается она совершенно иначе. Если в вышеупомянутых творениях игроком постоянно двигало стремление перейти к новой миссии, чтобы отведать новую порцию сюжета и понять наконец,



Onimusha Tactics (GBA). История в духе других Onimusha о лихом воителе, борющемся против демонической армии Нобунаги.



Stella Deus: The Gate of Eternity (PS2). Дизайн, где преобладают холодные тона, а герои выглядят нарочито-утонченно – одно из главных достоинств игры.

La Pucelle: Tactics (PS2).

Final Fantasy Tactics Advance (GBA). От былой серьезности FFT не осталось и следа, даром что главные роли заняли персонажи возраста посетителей начальной школы. В FFTA, однако, была хорошая находка со всевидящими судьями, определяющими правила каждого боя.



что же крылось за таинственными недомолвками из последнего диалога, то Hoshigami подобной динамики лишена напрочь. Как и в FFT, костяк армии в Hoshigami составят, скорее всего, безликие случайно сгенерированные воители, вот только шанс быть злодейски убитыми в бою у них несравнимо выше. А поскольку любой новый наемник начинает голяком с первым уровнем, Atlus предусмотрительно предоставила башню, куда можно наведаться в любой момент, зачищая этажи как в каком-нибудь dungeon crawler. Инновации, которые попыталась привнести с собой Hoshigami, тоже оказались реализованы не самым лучшим образом, например, возможность перекидывать вражеского юнита от брата к брату (из-за чего воители становятся похожи на детей, играющих в «горячую картошку»), нанося ему множественный урон, на практике осуществлять было довольно неудобно. Несколько лет спустя команда, работавшая над созданием Hoshigami, явила миру новое свое творение, уже для PS2, под названием Stella Deus: The Gate of Eternity. На необычные геймплейные решения она оказалась еще скуднее, чем Hoshigami, что отчасти компенсировалось необычным сеттингом и попыткой поднять вопросы околофилософского характера. Но, увы, рассуждения о сущности религии, приукрашенные звучными латинскими словосочетаниями, тоже не были так уж новы, и переплюнуть планку скучноватого середнячка Stella Deus так и не удалось.

До сих пор наш рассказ был об играх, вдохновленных западноевропейскими легендами (или, как вариант, реальными историческими событиями), поэтому не грех будет помянуть и TRPG, отдающую дань уважения и азиатскому культурному наследию. Речь идет о Saiyuki: Journey West, одной из редких попыток Koei попробовать себя в непривычном для нее жанре. В общем и целом, скорее удачной, хотя и звезд с неба не хватающей: давнего поклонника тактик Saiyuki вряд ли может удивить хоть чем-то, равно как и стать для него плацдармом для построения хитроумных комбинаций, ведущих к победе. Но вот как игровое воплощение «Путешествия на Запад», одного из наиболее колоритных и ернических произведений старинной китайской литературы Saiyuki удалась вполне. В соответствии с духом оригинала она пестрит насыщенными красками, а герои (большая часть которых была заимствована из оригинального повествования, при этом монаху Сюаньцзану разрешили сменить половую принадлежность) носят на себе множество бесполезных и ярких аксессуаров и во время сражений способны принимать животный облик, будь то обезьяна, дракон или боров. Но именно как TRPG, повторюсь, Saiyuki вряд ли удалась, так что сегодня ее смело рекомендовать можно лишь поклонникам ориентального стиля, тем более что баланс сложности в игре находится на уровне весьма достойном, и ни скучать, ни тратить нервные клетки лишний раз не придется.

Еще одна любопытная попытка создать TRPG на основе внешнего источника (на сей раза, правда, исторически достоверного), допустив при этом море вольностей и дав разгул фантазии, принадлежит компании Level-5, выпустившей на PSP игру об альтернативных приключениях Орлеанской девы. Jeanne d'Arc освещает военное столкновение якобы Франции и Англии, на деле заселенных не только людьми, но и антропоморфными зверями; прибегнуть к



▲ Super Robot Taisen F (PS1).

► Front Mission 3 (PS1).

▼ Black/Matrix (Saturn).

▲ Operation Darkness (Xbox 360).

◄ Luminous Arc (NDS). Одна из центральных тем игры – дихотомия стихийных природных сил и организованной религиозной структуры.

помощи сверхъестественных сил здесь вполне реально, равно как и использовать магию в баталиях. При этом, как бы забавно это ни звучало, разработчики постарались не слишком уж сильно отступать от событий XV века в том виде, в каком они известны современным историкам: в игре присутствует и загадочный зловещий барон Жиль де Ре, бывший союзником Жанны во время Столетней войны, и ее полулегендарная встреча с дофином Карлом, и даже сожжение воительницы, пусть и обыгранное на авторский лад. И хотя с точки зрения геймплея Jeanne d'Arc не слишком выделятся из сонма ей подобных TRPG, которые впору уже к моменту ее выхода называть классикой жанра, достаточно высокий уровень сложности приятно выделяет ее на фоне легковесных или нудно-затянутых забав.

Впервые желание создать тактическую RPG, юнитами в которой были бы не какие-нибудь людишки с топорами и копьями, а могучие мехи, настигло компанию Banpresto, одно из подразделений Bandai, в далеком 1991-м, то есть вскоре после выхода самой первой Fire Emblem. Воплощено это желание было в черно-белой Super Robot Taisen для Game Boy, ничем вроде бы не примечательной, кроме того, что в роли этих самых могучих мехов оказались полюбившиеся тысячам юных (и не очень) японцев Гандамы. А уже в следующей части SRT, правда, наличествовали как специально создававшиеся для игры персонажи, так и один из героев «Грендайзера». И пошло-поехало: чем больше разрастался и ширился SRT, тем активнее росло количество пилотирующих гигантских боевых роботов персоналий, которым удавалось засветиться в одном из многочисленных выпусков сериала. Создатели SRT при этом могли бы показаться людьми на редкость демократичными: среди «приглашенных гостей» могли оказаться как герои малоизвестной



▲ Z.H.P. Unlosing Ranger VS Darkdeath Evilman (PSP). Настоящий подарок фанатам кропотливых челленджей от Atlus. Среди прочих облачений – Кино из Kino no Tabi, Тайга из Toradora, Хоро из Spice and Wolf и еще множество замечательных типажей.



▲ 2nd Super Robot Taisen (NES).


▲ Sakura Taisen 5 (PS2).

манги, представлявшие интерес для сравнительно узкой прослойки фанатов, так и Синдзи Икари из «Евангелиона»; среди последних приглашенных «звезд» засветились персонажи Code Geass и Gurren Lagann. И при всем этом, невзирая на непосредственную связь с рассчитанными на массовую аудиторию проектами, исчисляемое десятками количество выпусков и непоколебимый статус одного из успешнейших TRPG-сериалов вообще, Super Robot Taisen умудряется оставаться вещью на любителя. Того самого, которого мало волнует, в какой формации окажется отряд его мех к началу боя, зато готового бесконечно любоваться на его воплощенные в действии технические возможности (недаром в играх цикла всегда уделялось особое внимание красочности производимых атак) и искренне радоваться возможности разделить управление роботом с любимым персонажем.

Сходная ситуация произошла и с другим, востребованным в основном опять же японской публикой, сериалом Sakura Taisen. Его, правда, и TRPG можно назвать с натяжкой: большую часть игрового времени займет общение с многочисленными и разнящимися, как цветы в оранжерее, девами, с целью, как не трудно догадаться, выбрать одну из них себе по вкусу и влюбить в себя. А чтобы налаживать пикаперские навыки не было слишком скучно, разработчики решили в отдельных выпусках ST сменить место действия, а вместе с ним и когорту дев: в третьей части ее место занял очаровательный отряд Fleur de Paris, а в пятой, посвященной Новому свету, появились и чернокожая дама, и милая малолетка в пончо. Ну а чтобы игрок уж точно не начинал зевать над прохождением, мудрая Sega решила разбавить бесконечные чесания языком бодрыми вставками, в которых необходимо столкнуться с неприятелем в честном бою. Оружием для героя и плеяды окружающих его дев выступают в ST забавно выглядящие мехи, органично вписывающиеся в атмосферу стимпанка, а сами бои в вопросах сложности умело балансируют на необходимой грани: достаточно сложно, чтобы не жать лениво пару кнопок, достаточно легко, чтобы не грызть ногти, пытаясь понять, как сделать так, чтобы весь отряд не сравняли с землей. Поклонники довольны: вместо заурядного дейт-сима – нормальная полноценная игра.

На фоне подобных фансервисных радостей малоизвестное творение крохотной компании Sacnoth (на счету у которой, помимо предмета рассказа, только Koudelka да Shadow Hearts) под названием Faselei! воспринимается практически как серьезная попытка представить себе военные столкновения далекого будущего, без пузатых роботов и радужных плазменных лучей. Правда, если призадуматься, становится понятно, что история о борьбе повстанцев против тирана, установившего диктат в вымышленном ближневосточном государстве, никакими эффектными плазменными лучами похвастаться и не могла, потому что появиться ей суждено было на портативной NeoGeo Pocket с соответствующей графикой. Если призадуматься еще чуть поглубже, можно понять, что таким образом, как представлено в игре, военные действия после окончания Третьей мировой войны вряд ли ведутся, даже если абстрагироваться, что главный герой – какой-то там наемник. Только вдумайтесь: в далеком будущем, когда пилотирование огромных и мощных механизмов станет реальностью, этим самым механизмам будет необходимо задавать расписанную пошагово программу действий. Звучит не слишком разумно? Но именно это и предлагает Faselei!: контролировать игроку можно будет лишь главного героя (из союзников у него будет лишь напарник), зато в буквальном смысле каждое его движение. Встроенный в меха процессор позволяет осуществлять до пяти действий за ход (дальше количество операций немного возрастет) – для этого вручную нужно выбрать несколько чипов из обширного арсенала и выстроить их в нужной последовательности, при этом чип требуется даже для передвижения на одну клетку. В довесок к этому запас боеприпасов, которые можно взять с собой в бой, строго ограничивается, и над героем постоянно нависает угроза остаться посреди поля с пустыми руками. Так что, несмотря на небольшое количество миссий, любителей хардкора Faselei! способна занять на долгое время – ну а на не слишком реалистичную картину действий можно закрыть глаза.

За более правдоподобными футуристическими сражениями следует идти к Front Mission, сериалу, подарившему нам одну из интереснейших вселенных за авторством Square и заполучившему титул едва ли не эталона в своем роде. Здесь, как и в играх, описанных ранее, все конфликты разрешаются при участии гигантских боевых машин, но не последняя роль при этом отводится боевым характеристикам индивидов, их пилотирующих. Сами механизмы можно бесконечно модифицировать по желанию игрока, экспериментируя с корпусами и, скажем так, конечностями: единственным ограничением является итоговый вес машины, позволяющей встраивать в нее не более определенного количества апгрейдов. Поскольку посвящена FM событиям грядущего века, то и военные действия, освещенные в ней, так или иначе затрагивают всю мировую общественность. Впрочем, самая первая FM начинается уже с территориального конфликта двух крупнейших новообразованных держав будущего – и, как всегда бывает в подобных случаях, причины, которыми руководствуются государственные лидеры, далеки от заявляемых вслух. На протяжении пяти выпусков Front Mission поднимает темы и закулисных политических интриг, в результате которых страдает мирное население, и международного терроризма, и оружия массового поражения, так что само собой напрашивается сравнение с Metal Gear Solid. При этом FM, особенно признанная наиболее удачной третья часть, старается освещать происходящие события с двух углов зрения, не демонизируя ни одну из сторон и наглядно демонстрируя, что правде – своей правде – место есть везде.

Рассказ о тех немногих тактических RPG, которые с трудом подходят под одну из вышеозначенных категорий, стоит начать, пожалуй, с еще одного издаваемого Banpresto популярного в Японии и почти неизвестного за ее пределами сериала – Summon Night. Несмотря на то, что кое-какие спин-оффы SN последнего времени все же сумели добраться до западных берегов, к основному костяку количеством в четыре игры это не относится, к вящему сожалению любителей нестандартных тактик. Причем сожаление в данном случае оправдано более чем: если где-то японский язык лишь усложняет освоение интерфейса, а на высосанный из пальца сюжет и так лучше закрыть глаза, то Summon Night буквально напичкана диалогами, даром что роль главных героев отдана школьникам, испытывающим естественную потребность в социализации. Место, где обучаются саммонерскому делу юные таланты, напоминает жизнерадостный фэнтезийный мирок, облагороженный кое-какими достижениями механики, но самое главное – его окружают еще четыре универсума. В одном проживают персонажи средневекового бестиария, в другом – ангелы и демоны, в третьем – нечисть, принадлежащая японскому фольклору, – скучать, словом, не приходится. Смещение акцента со сражений на коммуникации накладывает определенный отпечаток, в результате чего Summon Night воспринимается скорее как развлечение для подростковой аудитории с соответствующим уровнем глубины и сложности.

Summon Night – не единственная попытка занимавшейся ее разработкой Flight-Plan создать историю, где фигурировали бы обитатели христианских ада и рая. Парой лет ранее компания выпустила на Saturn Black/Matrix, первую часть не слишком объемной линейки, так и не увидевшей перевода, как чаще всего полагают, по причинам, связанным с религиозной цензурой. Для пуританской США концепт игры и вправду мог показаться неподобающим: чернокрылые дьявольские прислужники одержали победу над своими извечными антагонистами, и теперь те вынуждены пребывать в статусе их бесправных подчиненных. Несмотря на то, что главная роль все-таки была отдана юноше с крылами белоснежного цвета, цель его странствия – спасение демонической наставницы, покорившей сердце протагониста – ретивому христианину могла показаться весьма двусмысленной. В дальнейшем фабула Black/Matrix становилась еще многогранней: в сиквеле добавилась третья «фракция» обыкновенных людей, а главная роль была отдана представителю дьявольского войска. Отдельное внимание участи бескрылых было уделено в Black Matrix Zero для GBA, где затрагивались темы теократической тирании и толерантности. Не пытаясь скорчить излишне серьезную мину, Black/Matrix тем не менее по своему настроению остается совсем невеселой, даже если абстрагироваться от непосредственно сюжета: для прокачки способностей героям необходимо почаще и поэффектней расправляться с противниками – никакого христианского милосердия и в помине.

Если затрагивать TRPG совсем уж безызвестные, не лишним будет замолвить словечко о Ningyo no Rakuin. Необитаемый остров где-то в тропиках, горстка затерявшихся на нем неудачников, необходимость выживать в этих не приспособленных для избалованного благами цивилизации человека условиях – может звучать излишне знакомо, но каково, когда это завязка RPG, вдобавок еще и с пошаговыми тактическими сражениями? А если окажется, что остров на самом деле не такой уж и необитаемый, что там живут некие существа, неразрывно связанные с морем и поклоняющиеся древнему божеству? Ningyo no Rakuin словно и не пытается скрывать, что ее создатели вдохновлялись произведениями Лавкрафта, в частности, ассоциации с «Тенью над Иннсмутом» напрашиваются мгновенно. При этом остается непонятным, зачем подобную идею, сопряженную вдобавок с красочной графической составляющей, было рядить в одежки тактики, а не, скажем, адвенчуры или графической новеллы. А так, пардон за избитую шутку, игра о русалках оказалась эталонным представителем «ни рыба, ни мясо».

Еще один пример отличного потенциала, погубленного кривой реализацией, – практически неизвестная большинству геймеров попытка создать тактическую RPG, все сражения в которой проходили бы исключительно с использованием авиатехники. Необычная идея воплотилась в Blue Wing Blitz, вышедшей для WonderSwan Color. Поскольку мир BWB, презрев законы гравитации, парит где-то в невесомости, все межгосударственные сообщения в нем осуществляются с помощью летательных аппаратов; последние, разумеется, используются и в боевых целях. Обращение с самолетами в BWB напоминает другое творение Square, Front Mission: здесь также можно заниматься комбинированием различных составных частей техники и непосредственно в сражении выбирать, по какой из них придется удар – фюзеляжу, крыльям или хвосту. Сами



Valkyria Chronicles (PS3).



Namco x Capcom (PS2). Позитивный кроссовер, позволивший столкнуться на поле боя персонажам Street Fighter, Tekken, Soul Calibur, Klonoa, Xenosaga и других всенародно любимых игр.





Ningyo no Rakuin (PS1).

Summon Night 3 (PS2).







▲ Zone of the Enders – The Fist of Mars (GBA). Решив ускорить размеренный для обычной тактики ритм, разработчики из Konami предоставили возможность вручную целиться во вражеского робота и так же уклоняться от его прицела.



◄ Faselei! (NeoGeo Pocket).

▼ Blue Wing Blitz (Wonderswan Color).



стычки проходят на крохотных картах, так что ни о какой свободе полета говорить и близко не приходится. Кроме того, игроку необходимо вовремя элиминировать наземные объекты, откуда в его сторону летят зенитки, и следить за количеством топлива, иначе пилот со своей машиной грозится разбиться в лепешку. На словах может звучать увлекательно, но на деле BWB представляет собой набор однообразных и муторных стычек, разбавленных красивым и интересным антуражем.

Большинство самолетов в Blue Wing Blitz внешне напоминают модели, использовавшиеся в первой половине прошлого века: мелочь, но добавляет шарму. А вот Sega решила пойти куда дальше и создать целую TRPG, посвященную тому, как могло бы выглядеть военное столкновение в альтернативной Европе середины 30-х. Размеренная жизнь в некой безобидной вымышленной стране заканчивается с вторжением вражеской армии, и местному населению не остается ничего, кроме как сколотить партизанский отряд по противодействию интервентам, тем более что по счастливой случайности в их арсенале оказывается танк. Речь идет о Valkyria Chronicles, одной из наиболее смелых и претенциозных TRPG последнего времени с принципиально иным подходом к жанру. Схематичное поле боя, размеренная отдача команд, индивидуальная прокачка каждого персонажа, привычные условности – все это она махом оставляет позади, предлагая взамен возросшие динамику и реалистичность. Разве будет солдат во время сражения спокойно стоять и смотреть, как в него летят вражеские пули? Конечно, нет, и VC вводит систему укрытий с возможностью вести ответный огонь. Разве не логичнее, если находящийся в более выгодном положении боец будет задействован чаще других членов отряда? VC предоставляет игроку самостоятельно решать, кем и сколько ходить за один раунд. И не странно ли, когда множество людей со своими индивидуальными характерами и предпочтениями во время битвы ведут себя как клонированные болванчики? В VC боевые характеристики героев меняются в зависимости от их предпочтений, будь то любовь к травке-муравке или наличие рядом лучшего друга. Необходимость учитывать множество нюансов, харизматичные персонажи, бодрые перестрелки, графика, стилизованная под акварель пастельных цветов, – все это позволило Valkyria Chronicles заслуженно получить высокие оценки критиков и восхищение геймеров. Но взращивать полноценный TRPG-сериал на столь благодатной почве Sega не стала: два сиквела вышли уже не для большой консоли, а для PSP, причем третья даже не была переведена на английский.

Если события Valkyria Chronicles принадлежали все же полю истории вымышленной, но создатели Operation Darkness решили не мелочиться и сделать свою TRPG для Xbox 360 об участниках сопротивления в западноевропейском театре военных действий Второй мировой. Видимо, припомнив, что герр Гитлер увлекался оккультизмом, разработчики попытались представить, что было бы, если от подобных хобби был практический толк, и в результате во вселенной OD в союзники нацистов добавилась нежить вроде вампиров и зомби. Но находящиеся под командованием игрока британские ребята из отряда специального назначения тоже не лыком шиты: есть в их компании вервольфы, умеющие эффективно использовать свою звериную форму в борьбе с фашизмом. Ну и прочие колоритные уроженцы Туманного Альбиона в игре присутствуют, Джек Потрошитель, например. Вся эта чудовищная эклектика воплощена в виде тактики, как неудивительно, весьма посредственной. Конечно, размеры боевого поля здесь обширнее, чем в традиционных TRPG, ведь используют герои практически только огнестрельное оружие (ассортимент широк: от обычной винтовки до РПГ), но на саму механику это влияет не слишком сильно. Прибавьте к этому скачущую сложность, дерганную камеру и другие радости жизни, и станет понятно, откуда взялись столь низкие оценки для столь неординарного, казалось бы, проекта.

Как, наверное, заметил читатель, многие рассказы о тактических сериалах или отдельных представителях жанра заканчивались на пессимистической ноте: «прекратил свое существование», «больше вне Японии не издавался», «продолжения так и не получил». Тактические RPG давно переживают период стагнации, озаряемый лишь редкими вспышками вроде той же Valkyria Chronicles, так что любые подвижки на горизонте вызывают радость и интерес фанатов, которые за все эти годы так и не охладели к своему увлечению. Так что остается лишь надеяться, что такие подвижки хоть изредка, но будут случаться, а пока можно с удовольствием копнуть вглубь времен, тем более что такой интеллектуальной забаве, как TRPG, никакие технические ограничения не помеха. СИ

Анатолий Сонин



ИГРЫ, КОТОРЫЕ ЗАПУСКАЕТ KICKSTARTER

ИСКУССТВОВЕДЫ ЗАМАЛЧИВАЮТ ПРАВДУ: ХУДОЖНИКОВ И МУЗЫКАНТОВ, ПИСАТЕЛЕЙ И АРХИТЕКТОРОВ НАПРАВЛЯЕТ В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ НЕ ДУХ ВРЕМЕНИ НА ПАРУ С МУЗОЙ, А ЧЕЛОВЕК С ТОЛСТЫМ КОШЕЛЬКОМ В РУКЕ. ПОКА ЭТИМ ЧЕЛОВЕКОМ БЫЛ ПОП, ХУДОЖНИКИ РАДЫ БЫЛИ ПИСАТЬ КАРТИНЫ ПО БИБЛЕЙСКИМ СЮЖЕТАМ, КОГДА ИМ СТАЛ КУПЕЦ, РАБОТЫ СТАЛИ ЯРЧЕ, РАДОСТНЕЙ, СВОБОДНЕЙ, КОГДА ИМ СТАЛ СПЕКУЛЯНТ НА ВОЛАТИЛЬНОМ И БЕССМЫСЛЕННОМ РЫНКЕ ИСКУССТВА, ЖИВОПИСЬ УШЛА В СЕБЯ И ЗАМКНУЛАСЬ В АБСТРАКЦИИ, КОГДА ВЛАСТЬ ПЕРЕШЛА К НАРОДУ, РИСУНОК СТАЛ ПРОЩЕ, ДОСТУПНЕЙ, И ВЫТЕК В КОМИКСЫ И МУЛЬТФИЛЬМЫ.

Так же сильно человек с деньгами всегда влиял и на игровую индустрию – и в новые времена это влияние только усиливается. Когда бюджеты растут, издатели уже не могут идти на риски, и поэтому художники и программисты, которые не хотят терять работу, молча сидят и делают те же шутеры, те же экшны и те же экшн-RPG. Выйти из этого ступора индустрия может с поддержкой Kickstarter.com – сайта, который предлагает уникальный способ финансировать проекты. И Kickstarter-терапия уже работает: возрождаются потихоньку заброшенные жанры, возвращаются к работе дизайнеры-ветераны, прокладывается путь для талантливых новичков.

Система устроена вот как: автор выкладывает на сайте Kickstarter.com описание игры, показывает все, что он по игре сделал – арт, скриншоты или видео, – и просит у публики денег. Чем больше денег посетители жертвуют на проект, тем более приятные бонусы им высылают разработчики: могут раздавать копии игры, футболки с логотипом, кружки, флешки, фигурки и что угодно еще. В каждом проекте открыто написано, какие награды полагаются за взносы разного размера, поэтому вы четко знаете, что получите. Крупным спонсорам могут даже разрешить поучаствовать в разработке и, например, создать дизайн NPC или придумать историю квеста.

Сбор денег на Kickstarter идет фиксированное количество дней. Если за это время разработчики успевают собрать ту сумму, которую они просили (или даже собирают ее с излишком), они забирают деньги и отправляются делать игру. Если не успевают – никто ничего не получает и всем бэкерам (backer – тот, кто поддержал проект. На Kickstarter не используют слова вроде «инвестор» и «покупатель», чтобы избежать юридических проблем) возвращаются взносы. «Люди любят все откладывать на потом, и такая жесткая система заставляет либо делать взнос прямо сейчас, либо не делать его вообще», – поясняют создатели Kickstarter.

У этой замечательной схемы есть, впрочем, темные стороны: никто не следит за тем, как разработчики тратят полученные деньги, и фактически они могут на следующий же день все спустить

Ы Е К А Е Т A R T E R

в казино – тогда бэкерам не придут футболочки и постеры, а засудить кого-нибудь за это будет непросто. И в этом главный риск Kickstarter: сайт позволяет простым людям брать на себя роль издателя – но одновременно заставляет и нести риски издателя. Впрочем, взносы начинаются обычно долларов с пяти, поэтому обанкротиться вы на Kickstarter вряд ли сможете.

Другие подводные камни не такие очевидные: например, продукция, которую раздают разработчики на Kickstarter (фигурки персонажей, плюшевые игрушки и что угодно еще) не обязательно проходит все те тестирования, через которые пропускают массовую продукцию большого издателя – и в итоге могут случаться дефекты. Если ваш ребенок найдет в мягкой игрушке от какого-нибудь Тима Шефера токсичные вещества, сложно будет найти виноватого.

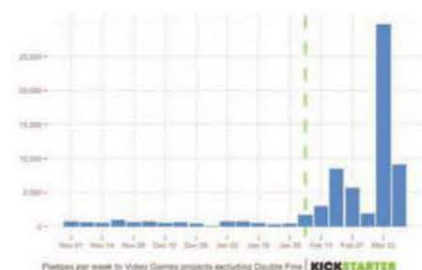
Если проект получит слишком много денег от публики, у разработчиков тоже могут быть проблемы, как бы странно это ни звучало. Чем больше денег дали на проект, тем больше надо производить и высылать товаров для бэкеров – всех тех маечек и фигурочек. А неожиданно большие объемы производства могут породить сложности: известны случаи, когда бэкеры по полгода ждали товаров с Kickstarter, а производители просто захлебывались в заказах.

Kickstarter, вообще говоря, работает не только с играми – он открыт для любых творческих проектов и для той же киноиндустрии подходит прекрасно: в этом году на фестиваль Sundance уехало 17 фильмов, спонсированных на сайте. Но сейчас именно об игровой части Kickstarter говорить вся сеть: портал привлек взгляды прессы, когда проект Тима Шефера неожиданно собрал на нем рекордные три миллиона долларов. В индустрии внезапно открылся совершенно новый источник финансирования. За Тимом на сайт один за другим ринулись разработчики – и один за другим они собирали сотни тысяч долларов. Пятьсот тысяч ушло на создание нового Carmageddon, шестьсот тысяч на римейк Leisure Suit Larry, почти три миллиона унес Брайан Фарго с проектом Wasteland 2. Все эти игры без Kickstarter невозможно было бы разработать: ни один издатель не хочет возиться с такими старыми сериалами и с такими нишевыми жанрами. А Kickstarter дал им жизнь – и грозится дать жизнь сотням других игр.

Но очень важно понять, что большие издатели в общем и целом правы и что у квестов и ретро-проектов вроде Wasteland 2 действительно нет будущего в мейнстриме. Да, они собирают деньги на Kickstarter, но с такими деньгами Activision или EA работать не будет. «У них один бюджет на маркетинг может быть в пару миллионов», – сетует Тим Шефер. И ведь даже его проекту, который все считают дико успешным, денег выделили только 84 тысячи человек – и если бы это был тираж коробочной игры, она бы провалились в продажах. Так что Kickstarter ни в коем разе не открывает новые горизонты для мейнстрима – наоборот, он создал маленькую и уютную нишу, в которой можно разрабатывать скромные, нишевые игры. В том-то и ценность сайта, что он не пытается заменить большой ритейловый рынок игр, а дополняет его.

Конечно, не все проекты на Kickstarter заканчиваются успехом. Это идеальная площадка для малоизвестных жанров, но ужасное место для жанров мейнстримовых: никто не будет собирать деньги на очередной клон Call of Duty (его и без ваших вложений кто-то разработает), а вот на клон X-COM или X-Wing кинуть десяток долларов милое дело. Начинающим разработчикам без готовых наработок тоже приходится тяжко: давать деньги «под честное слово» каким-то непонятным незнакомцам совсем не хочется. Новичкам использовать Kickstarter лучше на поздней стадии проекта, когда большая часть работы уже сделана. Именно так, например, собирал деньги автор амбициозного инди-паззла Against the Wall: фонды с Kickstarter он тратил только на музыку и на работу художников. Но, конечно, всегда есть проекты, которые привлекают внимание вне зависимости от жанров и имен разработчиков – безумные эксперименты, жанровые гибриды и головокружительные арт-проекты тоже запускаются на Kickstarter.

В итоге успешные игры на Kickstarter делятся на три группы: проекты нишевых жанров, воскрешения старых, полузабытых сериалов и игры с яркими, уникальными идеями. Давайте посмотрим на каждую из этих групп поближе.



▲ График показывает количество денег, выделенное на игровые проекты Kickstarter (не считая проекта Тима Шефера) в разные недели. Зеленый пунктир – время запуска Kickstarter'а от Double Fine.



НИШЕВЫЕ ЖАНРЫ

DOUBLE FINE ADVENTURE

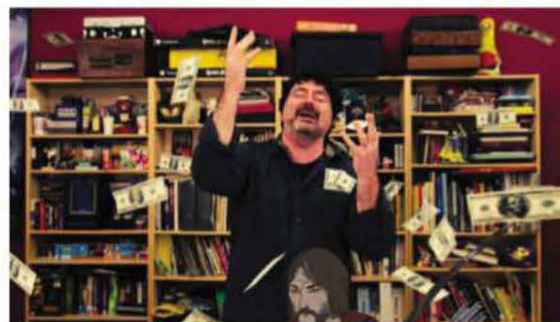
Как раз эта игра Тима Шефера и запустила нынешнюю волну проектов на Kickstarter. Сбор денег на Double Fine Adventure начался в феврале этого года, когда Kickstarter никто еще не считал серьезным источником финансов для игр. И поэтому все очень удивились, когда Тим собрал целевые $400000 не за месяц и даже не за неделю, а за первые восемь часов. Оставшиеся дни геймеры продолжали забрасывать Double Fine деньгами и в итоге отдали Тиму в восемь раз больше, чем он просил. «Это почти весь бюджет Grim Fandango», – говорил потом ошарашенный разработчик.

Так на что же ему давали деньги геймеры? В том-то и загвоздка, что никто до сих пор не знает. Тим просто сказал, что собирает деньги на свой новый квест – и для этого квеста не придумали пока даже общей идеи, а уж до скриншотов и трейлеров вообще далеко. По сути, бэкеры отдавали деньги просто в поддержку любимого жанра и любимого же разработчика – и Double Fine теперь должны не подвести своих фанатов.

Как и многие проекты на Kickstarter, игра Тима дает геймерам немного включиться в проект разработки: на время создания квеста в офисы Double Fine пригласят команду операторов, которые наладят прямую трансляцию с вебкамер и будут снимать происходящее вокруг, чтобы в итоге собрать документальный фильм о разработке. И бэкеры сами смогут увидеть, куда их деньги уходят. «Мы как будто не игру делаем, а какую-то постановку для своих фанатов организуем, перфоманс какой-то. И это здорово», – говорит Тим.







▲ У Тима пока нет четкого понимания, как использовать всю эту кучу денег.

ЦЕЛЬ: $400 000 **ПОЛУЧИЛИ:** $3 336 371

Предлагали: игру, футболки, подписанные постеры, физический артбук и прочее. За $1000 разработчики рисовали портреты, за $10000 приглашали к себе в гости и водили на обед с Тимом Шефером и Роном Гилбертом **Сбор завершился:** 13 марта

THE BANNER SAGA

Пример идеальной игры для Kickstarter: пошаговая двумерная RPG про викингов от бывших сотрудников BioWare. Опытные разработчики на месте, нишевый жанр выбран, нишевый сеттинг есть, в небольшой бюджет с простенькой (но красивой) 2D-графикой уложиться смогут. Не проект, а сказка. «Можно подумать, что людей сложно заинтересовать пошаговой RPG, но на самом деле как раз это публике на Kickstarter и понравилось», – рассказывают разработчики.

«Мы с самого начала хотели работать без издателя, но на Kickstarter много собрать не думали. А потом случился Тим Шефер и пошло-поехало». The Banner Saga прекрасно доказала, что геймеры готовы голосовать рублем и долларом не столько за известные имена, сколько за имена проверенные – и хотя у этой команды не было звезд в своем составе, все они были люди опытные и закаленные индустрией. И потому собрали в семь раз больше, чем хотели.

Немножко о самой игре: обещают показать приземленное и взрослое скандинавское фентези («взрослое – это со сложным моральным выбором и с необходимость строить отношения с людьми, а не с сексом, кровью и матюками», – дополняют разработчики), дать нелинейные диалоги и ветвящийся сюжет и сделать умные тактические битвы, где придется использовать уникальные возможности разных персонажей партии. Выйдет все это добро на ПК, Маке и, если денег хватит, на iOS, PSN, XBLA и Vita.





▲ Даже интерактивные диалоги в The Banner Saga будут.

ЦЕЛЬ: $100 000 **ПОЛУЧИЛИ:** $723 886

Предлагали: игру, постер, футболку, подписанные диски саундтрека, пронумерованные кадры анимации из игры и прочее. Также распродавали 50 наборов нотных листов, по которым музыканты играли саундтрек. За $2500 бэкера добавляли в игру на роль аж скандинавского бога, а за $5000 с вас лично могли захватить движения, которые переводятся в 2D-анимацию и вставляются в игру **Сбор завершился:** 20 апреля

JANE JENSEN'S PINKERTON ROAD STUDIO

Имя Джейн Дженсен уже много лет не на слуху, но в девяностых она, сценаристка и дизайнер Gabriel Knight, была звездой индустрии. Любители квестов, как показал Kickstarter, Джейн все еще помнят, ценят и хотят поддержать. Деньги разработчица собирала не столько для какой-то конкретной игры, сколько для успешного старта новой студии, которую она основала на ферме в Пенсильвании вместе со своим мужем (муж пишет для игр музыку). Картина рисуется идиллическая – кажется, именно в таком месте Джейн Дженсен и должна делать свои уютные, старомодные квесты. «Когда мы купили ферму, я и не думала делать там игры. Просто хотелось ухаживать за животными и за садом, вести спокойную жизнь. Но когда мы тут пожили, мы поняли, что для студии это место идеальное. Я сразу вспоминаю те времена, когда работала в Sierra, в маленьком городке в горах Калифорнии – тут точно такая же атмосфера». Ну скажите, как такой женщине можно не дать денег на игры?



▲ Джейн Дженсен не похожа на человека, который может спокойно жить на ферме и выращивать огурцы.

ЦЕЛЬ: $300 000 **ПОЛУЧИЛИ:** $435 316

Предлагали: игры студии, цифровые книги Джейн Дженсен, футболки, подписанный и уникальный набросок карандашом и прочее. При взносе $1500 разработчики писали геймерам на заказ уникальный музыкальный трек, а за $5000 рисовали на основе вашей фото дизайн персонажа в стилистике Gabriel Knight **Сбор завершился:** 19 мая

SPACEVENTURE

Разработчики Space Quest, известные как «два чувака из Андромеды», вернулись после 20 летнего перерыва, чтобы собрать денег на свою новую адвенчуру. Права на старый сериал выудить не получилось, но зато налажена связь с Гэри Оуэнсом, закадровым голосом Space Quest 4 и 6 и, внезапно, с Эллен Маклейн, которая озвучивала GLaDOS в Portal. История для Kickstarter типичная, как видите. Непонятно одно: почему так вяло собираются средства на их проект. На момент написания текста не набралось даже 300 из требуемых 500 тысяч, а до конца сборов остались считанные дни. Неужели публике Kickstarter так быстро надоели классические квесты?





ЦЕЛЬ: $500 000 **ПОЛУЧИЛИ:** $291 643 (на момент написания статьи сбор продолжается)

Предлагали: игру в цифровой и коробочной версии, доступ к бете, футболки и прочее. За $1000 рисовали ваш портрет в виде пришельца, а за $7500 либо помещали этот портрет на коробку игры, либо добавляли вас как персонажа в саму игру. За $10000 можно было еще придумать, как вашего личного пришельца убьют **Сбор завершился:** 12 июня

TAKEDOWN

Не все нишевые жанры одинаково популярны, как показывает нам пример Kickstarter'а от Кристиана Аллена, главного дизайнера сериала Ghost Recon со второй части и по Advanced Warfighter 2. Аллен и его коллеги решили собрать деньги на хардкорный тактический шутер – такой, каким и был когда-то Ghost Recon, в духе старых SWAT и Rainbow Six. Казалось бы, идеальный жанр для Kickstarter. Но свой бюджет проект набирал с большим трудом и еле-еле успел пересечь финишную линию – что уже хорошо, конечно, но очень далеко от результатов хардорных RPG и адвенчур. Пресытилась публика шутерами, что тут ни говори.

Но проект все же собрал деньги и отправился в производство – и пока разработчики готовят лишь альфа-версию, которую они будут показывать большим инвесторам. Потом надеются получить солидный бюджет (на $200000 шутер не сделаешь, как ни крути) и собрать полноценную игру для ПК и, если получится, консолей. Обещают ожидаемое: что перед каждой миссией придется заранее продумывать тактику, что хэдшоты будут отправлять на тот свет даже самого игрока, что члены команды станут умирать безвозвратно и уносить весь свой опыт с собой. Даже жалко, что ждать всего этого придется еще долго: такую игру делать как минимум пару лет – и пока не ясно, дадут ли на нее вообще деньги инвесторы.





▲ Медленный набор денег сами разработчики объясняют тем, что презентацию проекта на Kickstarter они сделали никудышную. Поспешили, говорят, – но потом все заменили, сделали описание подробным, внятным и увлекательным. И деньги пришли.

ЦЕЛЬ: $200 000 **ПОЛУЧИЛИ:** $221 833

Предлагали: игру в цифровой и коробочной версии, внутриигровые бонусы, значок отряда из игры и прочее. За $1000 бэкерам позволяли участвовать в конференц-коллах с разработчиками, за $2500 делали по вашей фото одного из членов внутриигровой команды, за $7500 Кристиан Аллен мог прилететь к вам домой (только в США, правда) и устроить там LAN-вечеринку **Сбор завершился:** 1 апреля

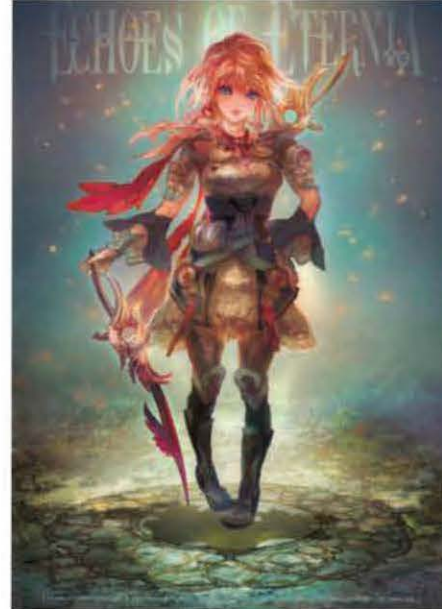
ECHOES OF ETERNIA



Проект, который словами «классическая JRPG» описывается в полной мере. Старомодная боевая система, замечательный анимешный арт на картинках и простенькая, примитивная даже графика в самой игре. От команды никому не известных инди-новичков, которую ведет вообще студент. Вот и такие проекты на Kickstarter могут работать. Главное денег много не просить.

ЦЕЛЬ: $10 000 **ПОЛУЧИЛИ:** $43 196

Предлагали: игру и саундтрек в цифровой и физической версии, наклейки, футболки, артбук. Всего за $200 можно было придумать дизайн и реплики для одного из NPC, за $225 давали также озвучить персонажа, за $250 придумать для него целый квест, а за $350 еще и создать босса или какой-то предмет. За $400 в вашу честь в игре могли возвести алтарь
Сбор завершился: 6 мая



▲ После шикарного арта Echoes of Eternia на геймплей даже смотреть не хочется, такой он страшный.

XENONAUTS

Xenonauts настолько похожа на оригинальный XCOM, что игру уже и «клоном»-то не назвать: это почти римейк. Вы так же строите базу по клеточкам, так же изучаете технологии и нанимаете отряды, так же высылаете истребители сбивать НЛО и так же управляете солдатами в пошаговых боях на случайно генерируемых локациях. Разработчики будто бы еще раз пытаются сделать XCOM 3 – и с графикой примерно на том же уровне.

Для фанатов старых игр все это звучит, понятно дело, сказочно хорошо – и геймеры уже активно проголосовали рублем. Самое приятное, что на Kickstarter разработчики собирают деньги не для начала разработки, а для ее завершения – уже есть рабочая альфа-версия, есть видео из игры, и все смотрится очень привлекательно. Фонды с Kickstarter разработчики используют для финальных деталей – чтобы изменить интерфейс, слегка улучшить графику, сделать локации разнообразней.





ЦЕЛЬ: $50 000 **ПОЛУЧИЛИ:** $110 954 (на момент написания статьи сбор продолжается)

Предлагали: игру в цифровой и физической форме, доступ к бете, футболки и прочее. За $100 в вашу честь называли одного из солдат, а за $200 к нему также рисовали портрет по вашей фото **Сбор завершился:** 10 июня

EMBERS OF CAERUS

Этот проект – классическая игра разработчиков-мечтателей, которым никто и никогда не дает денег. Только на Kickstarter могли найтись другие такие мечтатели, которые решили поделиться своими сбережениями – и не факт, что они поступили очень умно. Авторы Embers of Caerus решили сделать фэнтези-MMO с миром, который направляется самими игроками. Игроки будут открывать магазины, ковать оружие, устраивать войны, плавать по морям и налаживать торговлю между континентами, и игроки же будут судна обворовывать. Это ультимативная фантазия всех создателей MMO, и такой проект пытались сделать тысячу раз. Вспомните хотя бы недавний Mortal Online. Не помните? Не мудрено, игра-то провалилась – как и все остальные в этом жанре. Но команда Embers of Caerus нацелена на успех и, что самое главное, смогла убедить в своем будущем успехе геймеров – проект уже достиг целевой суммы. Сумма, впрочем, очень скромная: авторы просят 25000 долларов на разработку прототипа для инвесторов – то есть да, у них пока даже прототипа не готово. И команда их трудится бесплатно и добровольно – что, опять же, предвещает беду. Может случиться чудо, конечно, не спорим. Но в большинстве случаев обходится без чудес.



▲ Разработчики Embers of Caerus предпочитают показывать арт, а не скриншоты: движок у них страшненький





ЦЕЛЬ: $25 000 **ПОЛУЧИЛИ:** $30 025 (на момент написания статьи сбор продолжается)

Предлагали: игру (которая выходит только в 2016 году), доступ к бете, бонусы для аккаунта на игровом форуме, футболки и прочее. За $2500 вы получали игрового персонажа по своей фотографии, за $4500 в вашу честь так же называли локацию и для вашего героя писали музыкальную тему **Сбор завершился:** 19 июня



ВОСКРЕШЕНИЯ СЕРИАЛОВ

SHADOWRUN RETURNS

С Shadowrun история сборов на Wasteland повторяется почти слово в слово: студия ветеранов-разработчиков воскрешает RPG-сериал двадцатилетней давности в абсолютно классической, незамутненной форме – как двумерную пошаговую RPG с партией персонажей. Только Shadowrun сам по себе сериал довольно уникальный: его смесь фэнтези и киберпанка за последние десятилетия так никто удачно и не повторил. Игра выходит не только на ПК, но и на планшетниках, а потому нацелена как на старых, так и на будущих фанатов. В конце концов, RPG с эльфами-байкерами и орками-мафиози не может долго оставаться нишевой.



◂ Многие знают Shadowrun только по одноименному онлайновому шутеру – но разработчики были бы рады, если бы про этот шутер все забыли.



ЦЕЛЬ: $400 000 **ПОЛУЧИЛИ:** $1 836 447

Предлагали: игру, внутриигровые бонусы, футболки, брендированные флешки и прочее. За $1000 и $2500 соответственно готовы были сделать NPC и играбельного персонажа по вашему дизайну. К тем бэкерам, которые заплатили $10000, разработчики приезжали домой лично, чтобы поиграть с ними в настольный Shadowrun (три человека заплатило в итоге)
Сбор завершился: 29 апреля

CARMAGEDDON REINCARNATION

Не все знают, что студия, создавшая Carmageddon, до сих пор работает и выпускает игры – просто не такие эпичные. В последние годы они, например, много всего делали для XBLA: Missile Command, Risk: Factions, Crystal Quest. Права же на Carmageddon команда потеряла, и вернуть игру себе они смогли только сейчас – теперь вернуть планируют и былое величие студии. В планах авторов сделать полноценную новую часть сериала с картинкой ААА-качества. Но это только в планах, а начинают они с малого – на Kickstarter разработчики собирали деньги для «перезапуска» Carmageddon: это больше, чем римейк, но еще и не новая большая игра. Будет современная графика, будут знакомые машины, локации и бонусы и будет кое-что совершенно новое: например, пешеходы с ragdoll-физикой. И онлайн вернется, но теперь в него наконец-то получится сыграть (модемы в 90-х громко пыхтели, но матчи в «карму» вытянуть не могли, сами понимаете).



ЦЕЛЬ: $400 000 **ПОЛУЧИЛИ:** $498 558 (на момент написания статьи сбор продолжается)

Предлагали: игру в цифровой и коробочной форме (с мануалью), доступ к бете и ключ к оригинальному Carmageddon, внутриигровые бонусы, футболки, стикеры на машину, игрушечные машинки, брендированные флешки и прочее. За $750 вам давали придумать тюнинг для игровой машины, за $1000 делали пешехода на основе вашей фотографии, за $2500 вас помещали на рекламные щиты в игре (как звезду, политика или преступника) **Сбор завершился:** 6 июня

▴ На Kickstarter раздают не только цифровые бонусы, но и вот такие реальные физические штуки.

WASTELAND 2

Сиквел Wasteland стал одним из самых успешных проектов на Kickstarter и совсем немного не дотянул до трех миллионов. Такие теплые чувства геймеров легко объяснить: старенький Wasteland был как-никак прародителем Fallout. Удивительно другое – количество этих ностальгирующих бэкеров: оригинальная игра продала всего сто тысяч копий, а на сиквел скинулось аж 61 тысяча человек – то есть больше половины всех, кто вообще знаком с сериалом. Хотя многие, наверняка, поддержали проект просто из любви к Interplay в целом и к Брайану Фарго лично – над Wasteland 2 работают те же люди, что создавали Fallout, а они веников не вяжут. Брайан Фарго много лет пытался найти издателя Wasteland 2 – но в итоге оказалось, что и без издателя проект может сработать. На три миллиона, конечно, не сделать мейнстримовый блокбастер вроде Fallout 3, но на маленькую традиционную игру денег вполне хватит.

А именно таким, предельно классическим, хотят сделать сиквел: это будет пошаговая RPG с изометрическим видом и с целой партией персонажей, которые будут вместе участвовать в боях. Иными словами, все ровно так, как любят консервативные поклонники старых CRPG.



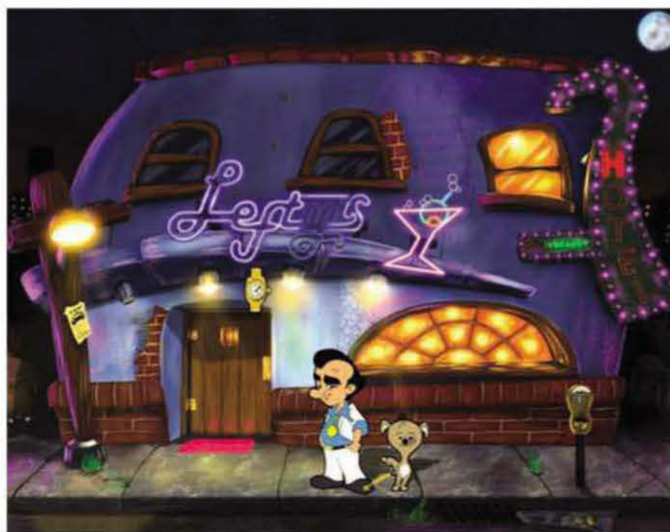
ЦЕЛЬ: $900 000 **ПОЛУЧИЛИ:** $2 933 252

Предлагали: игру в цифровой и физической версии (в коробке с картой и мануалью), футболки, коллекционку с фигуркой и значком и прочее. За $1000 создавали персонажа по вашей фотографии, за $2000 добавляли в игру артефакт с вашим описанием, за $2500 позволяли придумать игровую локацию. За $5000 в игре возводили статую в вашу честь
Сбор завершился: 17 апреля

LEISURE SUIT LARRY REMAKE

HD-Римейк «Ларри» не сразу пришел на Kickstarter: сначала разработчики трудились за собственный счет, потом пытались привлечь венчурный капитал (но с именем Ларри никакой инвестор связываться не хотел) и только после успеха Тима Шефера решили попробовать собрать деньги с самих геймеров. И собрали без всяких проблем – было бы странно, если бы не собрали. Они, в конце концов, не только отбили у издателей лицензию на сериал, но и привели в свою команду кучу старых авторов (и самого Эла Лоу тоже). В перспективах римейк всего сериала и выпуск игр не только на ПК, но и на мобильных устройствах.





▼ Эл Лоу рассказывает, что на запуск своего Kickstarter'а его подбил Тим Шефер.



ЦЕЛЬ: $500 000 **ПОЛУЧИЛИ:** $655 182 (на момент написания статьи сбор продолжается)

Предлагали: игру в цифровой и физической версии, доступ к бете, футболки, стопки из бара Lefty's и подстаканники оттуда же, ручку с нарисованной на ней девушкой из игры, игральные карты и почтовые марки, а также две рекламных растяжки, которые можно повесить на лимузин (кто-то их даже купил). За $750 ваше имя могли написать на внутриигровой «аллее звезд», а взнос от $1250 до $5000 позволял по вашей фотографии сделать одного из NPC **Сбор завершился:** 2 мая



ЯРКИЕ ИДЕИ

REPUBLIQUE

Этот проект был одним из самых амбициозных на Kickstarter: неизвестные широкой публике авторы просили полмиллиона долларов на их оригинальную игру для iOS. Чудо, что они таки собрали деньги: во-первых, собирать фонды у ПК-аудитории на iOS-релиз само по себе сложно (хотя ПК-версию по просьбам бэкеров через несколько дней анонсировали). Во-вторых, Republique хоть и выглядит для своей платформы головокружительно красиво, описанию поддается с большим трудом: это стелс-экшн, в котором вы следите за происходящим через камеры охраны и стараетесь провести по локациям неподконтрольную вам лично героиню. Вы зато можете удаленно управлять приборами и оборудованием на уровнях: выключать свет, вызывать лифт, закрывать двери перед врагами, вскрывать и потрошить компьютеры, подслушивать телефонные разговоры – и все это будет делаться простыми нажатиями на предметы. Управление стараются сделать максимально интуитивным, без джойстиков и кнопок на экране. Амбиции у создателей игры наполеоновские: они хотят сделать iOS-хит, последователя Infinity Blade.

И хотя команда авторов малоизвестная, над игрой работают и некоторые видные фигуры: в студии трудится, например, Райан Пэйтон, знакомый всем, кто слушал подкасты Metal Gear Solid 4. Еще лучше фанаты MGS знают Дэвида Хэйтера, который озвучил Солида Снейка – в Republique он будет играть роль некого «революционера». Также к озвучке привлекли Дженнифер Хэйл, женщину-Шепарда из Mass Effect.

ЦЕЛЬ: $500 000 **ПОЛУЧИЛИ:** $555 662

Предлагали: игру, книгу по игре, постеры, футболки, толстовки и прочее. За $1000, $5000 или $7500 соответственно ваше имя, лицо или голос давали одному из игровых персонажей **Сбор завершился:** 11 мая



Пэйтон и Хэйтер снова вместе, но на этот раз без Кодзимы и без Снейка (мужик в бандане на заднем плане не считается).





A 3D BIOLOGY VIDEO GAME FOR THE KINECT

Действительно креативным проектам на Kickstarter иногда приходится тяжко – особенно если они креативны настолько, что даже ни в один жанр не вписываются. Как раз с такой игрой пришла на сайт команда аниматоров-ученых из Сиэтла: они делают обучающую аркаду по биологии с открытым внутриклеточным миром и управлением через Kinect. Вы попадаете внутрь клетки, исследуете объемный микромир и выполняете там разные квесты – помогаете митохондрии собрать энергию, например. Квесты эти носят образовательный характер и выглядят как этакие мини-игры для Kinect: например, на одном задании вы должны вращать рукой, чтобы прокручивать протеин вокруг цепочки ДНК в поисках нужного гена. Звучит все это здорово, но нас совсем не удивляет, что денег ученые не собрали. Делается игра в основном для школ и для учителей, и геймеры на Kickstarter явно не были ее целевой аудиторией. Митохондрии – не зомби с нацистами, такую идею сложно продать.



Синенький протеин, а сиреневая – цепочка ДНК. И все понятно.



ЦЕЛЬ: $27 500 **ПОЛУЧИЛИ:** $10 016

Предлагали: игру, постеры, футболки, уникальные картины от разработчиков и прочее **Сбор завершился:** 30 мая







DOODLE DEFENSE

Самая обычная игра жанра Tower Defense – только управляется она фломастером. Doodle Defense проецирует орду набегающих монстров на доску, на которой вы и рисуете фломастером преграды, лабиринты и разнообразные башни – а от цвета зависит тип вашего укрепления. Все это считывается Kinect'ом, обрабатывается Mac'ом и магическим образом работает – враги действительно начинают обходить ваши стены и умирать от ваших пуль. Игра волшебная, но, конечно, абсолютно непрактичная: для нее нужен Mac (Windows-версии нет), проектор, Kinect, доска белого цвета и набор фломастеров. А как идея хороша.

ЦЕЛЬ: $1 500 **ПОЛУЧИЛИ:** $2 336

Предлагали: игру, возможность создать дизайн врага, возможность поставить собственный арт в игру. За $300 разработчик готов был лично приехать к вам (но только в Нью-Йорк) и устроить демонстрацию игры **Сбор завершился:** 15 марта

KITARU







Kitaru выглядит хорошо для iOS-проекта. А вот ПК-порт будет, наверное, смотреться неуместно.

Еще один крайне возбуждающий iOS-проект: киберпанк-RPG с боями в духе старых Final Fantasy, видом от третьего лица как в новых Final Fantasy и с прекрасными CG-роликами уровня Final Fantasy средней давности. Любят они Final Fantasy, ну что тут поделать. При всем этом игра создается маленькой, индевой студией в США и для портативного проекта показывает неплохую объемную графику. Но и не идеальную: чувствуется, что опытных художников в команде намного больше, чем программистов. Нарисовали шикарный арт, придумали отличные дизайны, сняли потрясающие ролики, а сам геймплей выглядит пока сыровато. Вдобавок к iOS-версии проект готовят к выходу на Android, ПК и Mac.

ЦЕЛЬ: $25 000 **ПОЛУЧИЛИ:** $30 934 (на момент написания статьи сбор продолжается)

Предлагали: игру, доступ к бете, футболки, постеры и прочее. За $700 разработчики сделают оружие по вашему дизайну, за $2500 – персонажа по вашей фотографии, а по $3000 продают место на игровых рекламных щитах – либо просто под вашу физиономию, либо под, собственно, рекламу вашей компании **Сбор завершился:** 3 июня

CODE HERO

Вопреки популярному мнению, Kickstarter существовал до Тима Шефера, и даже игры через него иной раз спонсировались. Code Hero, например, собрал свои сто с лишним тысяч долларов еще в феврале. Идея была хорошей: это шутер-головоломка, который учит людей программировать. Вы стреляете в разные объекты строчками кода (код надо писать самому, но игра всему научит), и код этот для подстреленного предмета исполняется. Например, чтобы опустить платформу, нужно запустить в нее строчкой hitObject.transform.position.y-=2. Сейчас Code Hero поддерживает только Javascript и Unity 3D, но разработчики твердо верят, что «в будущем все знания мира станут играбельными». Верим и ждем.



ЦЕЛЬ: $100 000 **ПОЛУЧИЛИ:** $170 954

Предлагали: игру, брендированные флешки, футболки и прочее. За $1012 можно было купить игру для целой школы, за $1337 вас брали в команду разработчиков на роль стажера, за $1776 продавали уникальный комплект для американских сенаторов, с которым можно распространять игру во всех школах штата (0 сенаторов купило этот комплект, к сожалению) **Сбор завершился:** 24 февраля



Нравится вам это или нет, а над Kickstarter сейчас висит большая черная туча. В последние недели сайт охватила золотая лихорадка, и разработчики за считанные дни насобирали десятки миллионов долларов. Теперь многие бэкеры думают, что на их деньги гарантированно сделают замечательные игры. Но истина в том, что большая часть этих проектов либо закроется в процессе, либо выйдет, но не будет представлять из себя ничего особенного – это просто реальность индустрии, и не важно, говорим мы о Kickstarter или о традиционных коробочных релизах. И вот тогда для Kickstarter настанет поворотный момент: либо геймеры поймут, на какие огромные риски они шли со своими вложениями, испугаются и вернутся к большим издателям, либо продолжат верить и поддерживать новое, оригинальное и интересное. Даже если это интересное редко доходит до финишной линии. **СИ**

DigitalPhotoSchool

SAMSUNG

Онлайн-фотокурс Digital Photo School



Новый формат, новые возможности

На протяжении девяти лет журнал Digital Photo рассказывал читателям о том, что такое фотография вообще и что такое хорошая фотография в частности; как сделать фотографию своим хобби или профессией; знакомил с творчеством лучших отечественных и зарубежных фотографов. Они же, в свою очередь, делились практическими навыками и опытом пути от первого нажатия на кнопку затвора до организации персональных выставок и создания фотоальбомов. Теперь, благодаря поддержке компании Samsung, журнал запускает новый формат взаимодействия с фотолюбителями — образовательные онлайн-курсы Digital Photo School.

Это бесплатный интерактивный интернет-курс, подготовленный экспертами журнала и фотографами-профессионалами, пройдя который вы сможете ознакомиться с различными техническими аспектами фотографии и получить необходимые навыки работы в разных жанрах. Кроме этого, в рамках курса вы сможете узнать о преимуществах системных компактных камер на примере фототехники линейки Samsung NX.

Учебный курс разделен на 16 уроков с видеороликами, статьями и примерами фотографий, а так же заданиями для самостоятельной работы. Победители конкурса, проходившего в мае этого года на сайте digital-photo.ru/school/ смогут работать непосредственно с преподавателями курса, получать консультации по учебной программе и экспертную оценку своих фотографий. Впрочем, это не значит, что те, кто не успел подать заявки на обучение, не смогут найти для себя ничего полезного на сайте проекта. Уроки и статьи будут доступны всем посетителям сайта.

Дополнительная программа курса включает в себя мастер-классы известных фотографов, работающих в различных жанрах. Мастер-классы будут проходить в Москве, и всем желающим предоставляется возможность прослушать интересную лекцию, поучаствовать в портфолио-ревю, а также поближе познакомиться с фототехникой Samsung и пообщаться с техническим специалистом компании. Для тех же, кто не сможет посетить эти мероприятия, будут подготовлены видеозаписи мастер-классов, которые можно будет найти на сайте Digital Photo School. Кроме этого, эти видеозаписи будут регулярно размещаться на DVD-приложении к журналу Digital Photo.

По завершении курса Digital Photo School в феврале 2013 года в одной из центральных московских галерей пройдет групповая выставка, на которой будут представлены 50 лучших фоторабот слушателей курса.

Все учебные материалы курса Digital Photo School подготовлены на базе системной камеры Samsung NX200. На ее примере мы будем рассказывать о технике фотосъемки. Система Samsung NX включает в себя все компоненты, необходимые для организации творческого процесса и работы фотографа в большинстве направлений и жанров. При всем этом камера NX200 идеально подходит для любительского использования благодаря доступности в управлении, легкости и компактности.

График работы Digital Photo School
Учебный курс (8 месяцев) 02.06.2012 — 15.01.2013
7 мастер-классов 23.06.2012 — 15.12.2012
Выставка лучших работ учащихся февраль 2013
DIGITAL-PHOTO.RU/SCHOOL/

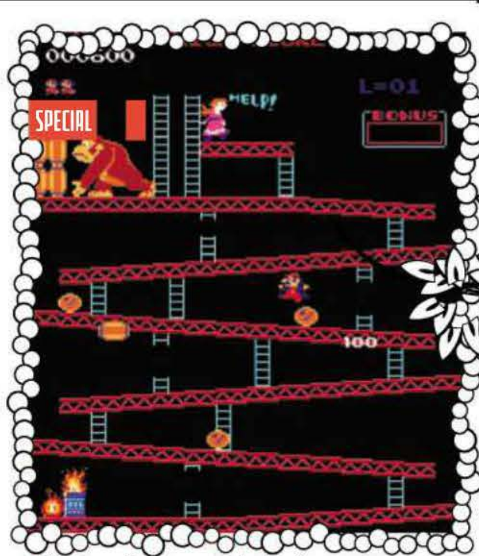
Игорь Ерышев



ПО-

от уничтожения до воспитания

ВРЕМЯ ЛЕТИТ, ВСЕ ПОТИХОНЬКУ МЕНЯЕТСЯ. СССР ДАВНО НЕТ, СОЕДИНЕННЫМИ ШТАТАМИ ПРАВИТ АФРОАМЕРИКАНЕЦ, ПО ВСЕЛЕННОЙ WARHAMMER 40,000 СДЕЛАЛИ ДОСТОЙНЫЙ ВНИМАНИЯ ЭКШН. ОДНО ОСТАЕТСЯ НЕИЗМЕННЫМ – МЫ ВСЕ ЕЩЕ КОРОТАЕМ ВРЕМЯ ЗА ФИЛЬМАМИ/КНИГАМИ/ВИДЕОИГРАМИ. НО И ТУТ ОГОВОРКА: МЫ ВЗРОСЛЕЕМ. И ВМЕСТЕ С НАМИ ВЗРОСЛЕЮТ НАШИ УВЛЕЧЕНИЯ.



▲ История любви на примере Donkey Kong: обычный парень обходит (как вариант – перепрыгивает) препятствия на пути к избраннице.





▲ Кем приходятся друг другу герои увлекательного платформера Ice Climber? Они брат и сестра или просто любовники? В любом случае, Попо и Нана друг другу небезразличны, а это главное.

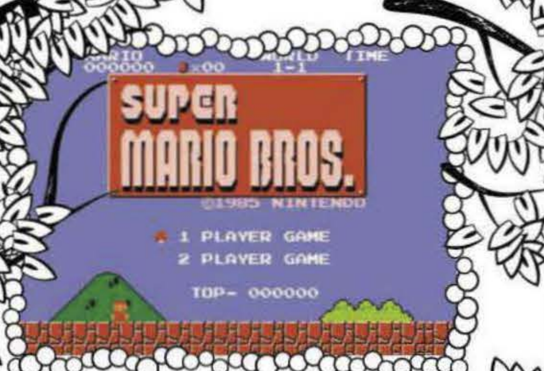


▲ В Donkey Kong Jr. герой спасает отца/мстит его обидчикам. Если добавить пару штрихов, сменить джунгли на снежные поля, то выйдет первая часть Lost Planet.

-ВЗРОСЛОМУ: астероидов детей

Взгляды на жизнь меняются в соответствии с возрастом и убеждениями. Как следствие, многое из того, что нравилось в юном возрасте, перестает увлекать по одной простой причине: оно начинает казаться детским. Разумеется, любимые мультфильмы и литература в любом случае остаются с нами до конца, ничто не запрещает погружаться в ностальгию время от времени. Просто со временем голову перестает занимать вопрос «Кто победит – Сталлоне или Ван Дамм», а многие уже знакомые произведения (будь то кино, книги или что угодно еще) начинают открываться с неожиданной стороны. Например, «Терминатор 2: Судный День» ныне смотрится не просто как крутой боевик с Арнольдом Шварценеггером в главной роли, а как на удивление умная история, приправленная крутыми экшн-сценами и революционными спецэффектами.

Разумеется, похвастаться этим может далеко не каждый фильм. Все зависит от идей и тем, поднятых его авторами, и того, как эти темы были раскрыты. «Мстители», будь они хоть трижды рекордсменами проката, навсегда останутся приятным боевичком на пару вечеров. Да, в нем есть взрывы, сексапильные девушки и именитые актеры в главных ролях. Но эти факторы не делают фильм взрослым, они лишь неумело маскируют его под таковой. С другой стороны, не каждый мультфильм сделан исключительно для детей. Даже «Король Лев», вроде как диснеевская безделушка с говорящими животными, по драматизму и мощи мало в чем уступает шекспировскому «Гамлету». В отличие от какой-нибудь «Покахонтас», «Король Лев» – взрослое произведение, не теряющее своей актуальности даже по прошествии двух десятков лет. И это заслуга не экранных смертей и мрачного тона (они есть и там и там), а зрелых рассуждений и раскрытых должным образом серьезных тем.



▲ В силу соревновательности геймплея (два брата наперегонки пытаются добраться до принцессы) в SMB при желании можно увидеть самый настоящий любовный треугольник, один из первых в своем роде.



▲ Dragon Valor, экшн-RPG от Namco на PS one, предлагала интересную концепцию: игрок в разных эпизодах управлял разными персонажами; при этом все они были родственниками и представляли различные поколения одной большой семьи.



◄ Уильям «Би-Джей» Блажкович после событий Wolfenstein 3D (новейшие части к этому канону не имеют никакого отношения) поженился и стал родоначальником славного рода: его внук Билли Блейз известен как Коммандер Кин, а пра-пра-правнук, по слухам, резал демонов на Марсе.

◄ Главный герой первого Fallout («Выходец из Убежища», согласно официальному переводу «1С-Софтклаб») ушел в пустоши, основал поселение Арройо, женился и стал отцом. Поэтому во второй части игроку приходится спасать родную деревню в качестве его внука, Избранного.

«Страна Игр» рассматривает игры как произведения искусства, тем самым приравнивая их разработчиков к творцам, людям с собственным видением, огромной фантазией и множеством идей. Подобно книгам и кино, интерактивные развлечения выполняют самые разные функции и задачи, но их главная цель едина: любыми способами развлекать свою аудиторию. Однако, в отличие от литературы и кинематографа, видеоигры в массовом сознании до сих пор считаются детскими забавами, вещами, недостойными внимания взрослых людей. В играх, по мнению сторонних наблюдателей, не бывает конфликтов, не обсуждаются серьезные вопросы и никогда не встречается умных мыслей.

Что ж, надо признать, раньше так и было. В 70-х, когда Asteroids казалась самой продвинутой и увлекательной игрой на аркадных автоматах Atari. В те времена интерактивные развлечения действительно были простыми, даже примитивными. Но вспомните: первые фильмы тоже не поражали своим умом и представляли собой лишь последовательность кадров, длящуюся несколько минут.

Сейчас на дворе 2010-е, и видеоигры по части культурного наполнения вполне могут соперничать с кино и даже некоторыми книгами. Не все, разумеется. Как и в кинематографе, где на каждого «Терминатора 2» приходятся по пять «Мстителей» и десять «Людей в Черном». Но это не меняет того факта, что игры здорово повзрослели за прошедшие 40 лет. Как это определить? С помощью пресловутых тем и идей.

Насилие и нагота, самые очевидные признаки зрелости, на поверку оказываются лишь дешевым трюком, способом привлечения аудитории к какому-либо произведению. Call of Duty, Doom, Duke Nukem и тому подобные вещи могут сколько угодно позиционировать себя как «взрослые игры», на деле же взрослого в них не больше, чем в Lego Star Wars или Spyro 3: Year of Dragon. Хотя нет. В Spyro 3 есть рассуждения об ответственности, долге, морали и искуплении. В зачаточном состоянии, правда, но это больше, чем может себе позволить Duke Nukem Forever со всеми тамошними мини-юбками и вибраторами.

Взросление видеоигр гораздо лучше пронаблюдать с помощью другого показателя, фактора, который многие зачастую игнорируют. Речь идет о родных и близких главного героя. Да-да. Не наркотики. Не убийства. Не гомосексуальная связь с потерявшим мужа пилотом перед спасением вселенной. Семья и связанные с ней умозаключения разработчиков – вот, что действительно интересно и зрело. Заранее отметим, что игровые адаптации известных брендов (вроде «Бэтмена») мы в расчет брать не будем – только оригинальные произведения, ничего больше.

Вспомните, что было в 70-х: Pong («симулятор» настольного тенниса), различные электронные версии популярных видов спорта да текстовые приключения с героем-одиночкой. Тогда, в эпоху диско и широких афро, видеоигры были... просто развлечением, незамысловатыми аркадами без какого-то либо намека на сюжет. «Продержись как можно дольше и набери побольше очков!», «Найди сокровище, набрав правильную последовательность команд!», «Обыграй AI!». Возможно, виной тому технические ограничения, которые не позволяли разработчикам воплощать в жизнь свои идеи и, гм, творить. Но признайтесь честно: вы верите, что в 70-е кто-то считал, что с помощью Pong можно что-нибудь сказать? Людей (и программистов, и пользователей) заботил лишь процесс, не повод и даже не результат. За хорошей историей можно и в кино сходить или книжку почитать, в конце концов.

Такая тенденция сохранялась относительно долго. Но уже в самом начале следующего десятилетия начался сдвиг в правильном направлении.

Сменилось поколение консолей, увеличились мощности и, чтобы продемонстрировать новые возможности, разработчики начали проявлять фантазию, черпая вдохновение из кино и литературы. В результате на свет появился Donkey Kong. Для многих людей это событие примечательно дебютами двух будущих икон Nintendo: водопроводчика Марио, тогда еще известного под псевдонимом Джампмен, и злобного орангутанга Данки Конга. Но сейчас гораздо важнее другое: эта первая игра с каким-никаким сюжетом и первая игра про спасение красотки из рук коварного злодея. Номинально Марио не ней не женат, она ему просто подружка. Однако посмотрите на это так: итальянец, спасая барышню, начинает с ней серьезные отношения. Авторы, сами того не подозревая, создали первого в индустрии героя, который не просто карает злодеев и спасает случайных людей, но думает о своей личной жизни. Словом, начало было положено. Положено японцами, заметим.

▲ Кошмары в первом Max Payne демонстрируют, что Макс винит именно себя в смерти близких: в последнем сне он видит, как его двойник хладнокровно убивает Мишель Пейн.

◄ С годами герои сериала Final Fantasy становились все сложнее и сложнее: Тидуса из FFX, например, в детстве постоянно мешал с грязью его собственный отец.



ГЛАВНЫЙ КЛАН 80-Х

Сериал Castlevania славится отличным геймплеем и потрясающей музыкой, но сегодня нас интересует не это, а главные герои, представители древнего клана Бельмонт. В вампирской саге отношения между членами семьи интереснее и запутанней, чем в любой другой игре 80-х, даром что персонажи разных частей долгое время даже не пересекались друг с другом. Например, это один из первых игросериалов, в которых главные герои, Тревор Бельмонт и Сильвия Бельнадес из Castlevania III: Curse of Dracula, между частями поженились и даже нарожали детей. И это было только начало, с каждой серией семейное древо охотников на вампиров становилось все больше и больше, а взаимоотношения между его представителями все сложнее и сложнее (даже сам Дракула засветился в тамошней генеалогии!).

А потом вышла Castlevania: Lords of Shadow, где от всей подноготной было решено отказаться в угоду популярному нынче шаблону «безутешный муж пытается спасти душу убитой жены». Что тоже хорошо, поскольку сценаристы использовали эту завязку как почву для рассуждений о готовности идти на самые страшные вещи во имя любимого человека. Технически Lords of Shadow – приквел, но его события идут в разрез с привычной историей клана Бельмонт.



◀ Сериал F.E.A.R. повествует о неблагополучной семейке со сверхъестественными способностями. Третья часть примечательна тем, что в кооперативе игроки примеряют роли братьев и соревнуются между собой. Кто убьет больше противников, тот станет «любимчиком Альмы» (матери).

Вышедший через год Donkey Kong, Jr. даже занятнее: там сынишка злодея из первой серии (!) спасает своего папашу из плена двух близнецов Марио. Конечно, ни о каком особом взаимодействии между отцом и чадом речи и быть не может: Данки с тем же успехом мог бы быть не родителем, а, скажем, соседом/сослуживцем/незнакомцем. Впрочем, для нас важен сам факт. Данки Конг, благодаря этому курьезу, стал отцом, одним из первых в видеоиграх, между прочим! Правда, сейчас про данную строчку биографии обезьяны никто не вспоминает. Ничего удивительного: эта идея, в отличие от спасения принцесс, большого распространения так и не получила. Наверное, индустрия была слишком молода для подобных потрясений.

Тем не менее, родня главных героев в 80-х начала мелькать на экранах все чаще и чаще. В основном, разумеется, это были братья и сестры. Например, в аркаде Mario Bros. у водопроводчика Марио объявился брат-близнец Луиджи, управлять которым должен был второй игрок. Родился он из банального желания объяснить наличие в игре двух персонажей с одним и тем же спрайтом. Но братьями их сделало не просто слово в заглавии, а сам геймплей в целом. Марио и Луиджи соревновались, пытались всеми правдами и неправдами обыграть соперника и набрать больше очков на уровне (сюжетной кампании тогда не изобрели), тем самым демонстрируя во всей красе самое настоящее братское соперничество, явление, знакомое каждому члену многодетной семьи. Как и любые близкие родственники, итальянцы всегда готовы поддержать друг друга, но в обычное время у них все сводится к простому «я круче», «нет, я круче!».

В дальнейшем механика «друзья-соперники» сама по себе прижилась, а вот братьями/сестрами персонажей делали редко. Обычно второй игрок управлял абстрактным человечком, о котором никто впоследствии даже не вспоминал. Он просто... был там и помогал главному герою. Зачем? Мимо проходил.



▲ В сериале Devil May Cry Данте не просто убивает демонов, он разбирается с незаконченными делами своего отца и последствиями некоторых его действий и решений. А в третьей части, ко всему прочему, набивает морду своему брату-близнецу Вергилию. Ведь братья не могут без соперничества.

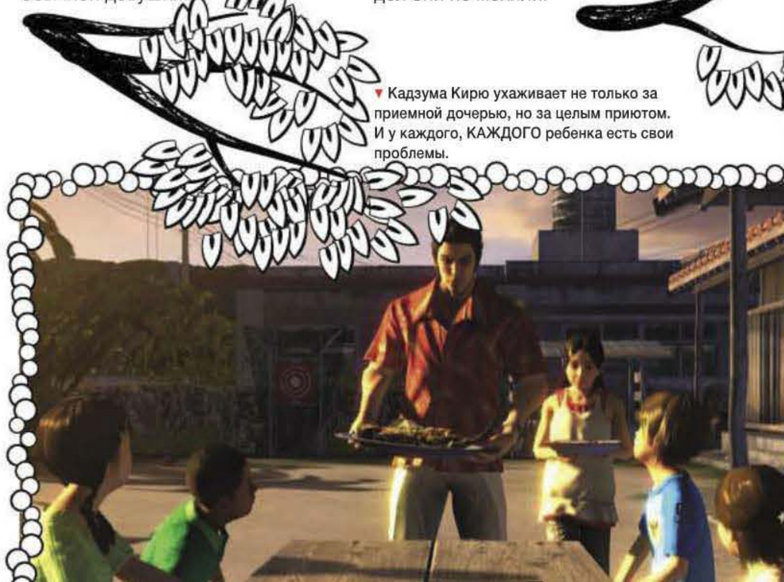
Зато одинокие энергичные парни, идущие на подвиг ради красивых девушек, всегда были в фаворе (женщины мужчин не спасали принципиально). Все десятилетие и даже больше отношения между сильным и слабым полом сводились к одному и тому же: крутые мальчики выручают беззащитных девочек, будь то основной целью всей игры или задачей на один эпизод. Временами герои даже не успевали друг с другом и парой фраз перебросится до похищения, как в Double Dragon на NES. Там каратисты Билли и Джимми (кстати, братья, вот вам и наследие Mario Bros.) отправлялись в свой крестовый поход против армии гопников ради девушки, которая в кадре появилась лишь для того, чтобы ее ударили, взвалили на плечо и утащили в неизвестном направлении. Сексизм во всей его первозданной красе.

И это еще не самый смешной случай! Гораздо веселее было в платформере Menace Beach, где между уровнями показывали, как на закованной в цепи пассии главного героя «гнила одежда» (sic!). В конце концов на ней оставалось лишь черное бикини. Ведь, как известно, нижнее белье гораздо выносливее всего остального наряда обычной девушки.

Объясняется такое однообразие сюжетов (мальчик спасает красивую девочку) просто: в те времена игры предназначались для подростков, а не для самоутвердившихся взрослых людей. Все-таки тридцатилетним мужчинам незачем тратить нервы и центы на запоминание паттернов в Dragon's Lair, у них и так все должно быть нормально с личной жизнью. То ли дело у школьников с NES! Плюс, сами разработчики наверняка получали извращенное удовольствие от попиксельного создания таких вот «конфеток для глаз». И, разумеется, надо понимать, что 20 лет назад видеоигры считались уделом малышни, а в кино взрослые геймеры напоминали помешанных на сексе неадекватных аутсайдеров.

В первой половине 1990-х никаких откровений и перемен: вся семейная жизнь персонажей, если она вообще была, упоминалась лишь в биографиях персонажей в мануалах. Т.е. особой роли в сюжете она не играла и не могла играть. Да и кому были интересны подобные мелочи в, скажем, Doom? Просто игры становились все жестче и жестче, а сюжеты как были простенькими, так и оставались. Без исключений не обходилось (вроде квестов Phantasmagoria и Myst, в центре которых, помимо всего прочего, были неблагополучные семьи), но глобального положения дел они не меняли.

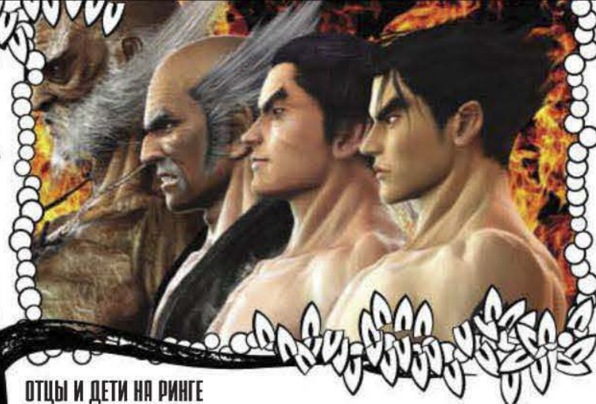
▼ Кадзума Кирю ухаживает не только за приемной дочерью, но за целым приютом. И у каждого, КАЖДОГО ребенка есть свои проблемы.



Ощутимые шаги в верном направлении начались в конце 90-х, а конкретно в 1998 году. В этот год вышло несколько игр, сюжеты которых впоследствии стали своеобразным шаблоном для семейных драм. Это Akuji the Heartless, непривычно кровавый экшн-платформер про магию вуду, и не нуждающийся в представлениях первый Metal Gear Solid.

На фоне кровавого Akuji легендарный Metal Gear Solid кажется довольно простеньким: Солид Снейк холост, он противостоит брату не потому что этого хочет, а потому что его заставило начальство. Но по ходу игры главный герой находит себе пару в лице племянницы своего босса и осознает, что он хочет жить не ради риска и адреналина, не ради себя, а ради кого-то, тем самым намекая на новую знакомую. Там были и другие умные мысли (в том числе и по поводу родственных уз), но нас интересует именно эта. Неужели мы пришли к такой мудрой, в общем-то, морали после бессмысленных Menace Beach и Double Dragon?

▲ Если у Кейна есть дочь, то у Линча когда-то была жена. Джеймс всей душой ее любил, но в припадке шизофрении позабыл об этом.



ОТЦЫ И ДЕТИ НА РИНГЕ

Ни один современный файтинг не может обойтись без запутанного сценария с миллиардом действующих лиц. Guilty Gear, Street Fighter, Kings of Fighters, Mortal Kombat, SoulCalibur и Tekken – без сюжета ну никак. Надо признать, в некоторых экземплярах история хороша, но в большинстве случаев она попросту отвратительна. И знаете, что самое смешное? Проблемы отцов и детей даже таким играм не чужды.

Пример – Tekken. Там творится полнейший бардак: отец скидывает со скалы своего первенца. Тот потом продает душу дьяволу в обмен на силу и (уже через много лет) самолично избавляется от родителя тем же способом, заодно прибирая к рукам его компанию. Но папаша выживает, побеждает непослушное чадо и отправляет его на встречу с судьбой в жерло вулкана. И вдруг оказывается, что у Мисимы-младшего был внебрачный сын. После чего дед использует внука для своих целей, а потом пытается его убить. И далее в том же духе. Объяснений, мотивации, логики – их просто нет. К чему это все? Да к тому, что далеко не каждую игру, в которой затрагиваются серьезные на первый взгляд темы, можно назвать взрослой. Бестолковое месиво из штампов и банальностей, бред без единой здравой мысли и без мало-мальски адекватных персонажей нельзя считать хорошим сюжетом.

Стоит отметить, что сюжеты о противостоянии братьев японцы (не обязательно Konami) в дальнейшем будут выдавать довольно часто, но глубину в них надо искать днем с огнем.

Игру Crystal Dynamics сегодня мало кто помнит, но ее можно рассматривать как прообраз God of War по части атмосферы и проработки мира. Да и сюжет там не менее мрачный: молодого парня по имени Акуджи убивают в день его свадьбы и отправляют в ад, а невесту собирается принести в жертву богам его же собственный брат-вудуист. Ради спасения избранницы (девушки, с которой он был готов провести всю оставшуюся жизнь!) Акуджи отправляется в путешествие по Миру Мертвых и собирает души своих предков. Не сказать, что это по-настоящему взрослый и оригинальный сюжет, однако это первая на моей памяти игра, в которой затрагиваются сложные темы любви, верности и даже самопожертвования – парень готов пройти через страшные вещи ради возлюбленной! Подобные вещи встречались и раньше (в Prince of Persia), но там дочь султана не была невестой главного героя. Она любила его, но о замужестве речи не шло. Он был просто бойфрендом, прямо как в 80-х.



▲ Хотя Фрэнка Уэста в народе любят гораздо сильнее, Чак Грин (герой Dead Rising 2) куда более занятный персонаж. Он не просто мочит зомби всеми подручными средствами и получает от этого кайф, ему постоянно приходится искать лекарство для своей больной дочери. И если он не успеет вовремя вколоть ей ампулу... Он станет самым запоминающимся психопатом в Dead Rising: Off the Record.

И еще одно изобретение Страны восходящего солнца и конкретно Konami: буквально в следующем году компания явила миру первого в индустрии отца-одиночку. Гарри Мейсон из первого Silent Hill приехал с дочкой Шерил в тихий американский городок на отдых, а в итоге попал в автокатастрофу, потерял дочь из виду и, как настоящий мужчина, отправился ее искать. И Мейсону было по барабану, что в округе нет ни единой живой души, а местные переулки смотрелись так, словно там кого-то покромсали. Он просто упрямо искал свою дочь, для него это было важнее всего того безумия. Его уверенность в своих силах и непоколебимая решимость во что бы то ни стало найти свое чадо (при том, что Шерил ему вовсе не родная) невольно внушают уважение к не самому грозному на вид мужчине. Многие ли в реальной жизни способны на такой подвиг? Самое интересное, что отцом Гарри оказался действительно достойным: Хизер из Silent Hill 3 тому прямое доказательство.

И тут стоит сделать паузу и озвучить одно интересное наблюдение: первое время интерактивные развлечения взрослели благодаря выдумке восточных разработчиков, не западных. Donkey Kong, оригинальная игра про спасение девушки из беды, пришла из Страны восходящего солнца. Как и Mario Bros., соревновательный платформер про двух братьев-водопроводчиков. Первый отец-одиночка тоже на совести японцев. И это лишь самые яркие, очевидные примеры. Многие японские произведения конца миллениума так или иначе концентрируются на семейных взаимоотношениях и может быть лубочно, может быть довольно поверхностно, но затрагивают серьезные темы. Да и сюжеты там чуть более личные и интимные, если вдуматься. Но самое главное – они подталкивают к размышлениям. Тогда как многие западные игры не страдали особой глубиной. Они были технологичными, продвинутыми и вообще очень хорошими, это бесспорно. Только вот вспомнить американские игры 90-х, концентрирующиеся на интересных проблемах, не так-то просто. Если речь, разумеется, об оригинальных задумках, а не переносах известных фильмов на экраны мониторов. Исключения составляли лишь некоторые квесты: там были и семейные драмы, и находилось место занимательным рассуждениям об отношениях противоположных полов.

▲ У Silent Hill: Homecoming, одной из худших частей сериала про тихий американский городок, был потенциал. Большая семья с кучей неурядиц, главный герой, которого гложет вина за содеянное много лет назад… и все впустую.

▲ Вся фабула Assassin's Creed строится на том, что у Дезмонда Майлза большая родословная.

Зато в начале 2000-х разработчики из разных стран мира начали потихоньку приближаться к японцам по части сложности сюжетов и участия в них родни главного героя. Max Payne, Deus Ex, Mafia, Prince of Persia, The Suffering – все эти хиты, помимо увлекательного игрового процесса, предлагают геймерам интересных, ярких и местами даже правдоподобных главных действующих лиц. Пейн не может простить себе смерть жены и дочери; Джей Си Дентон (при определенных условиях прохождения) не может найти общий язык со своим старшим братом Полом; Томас Анджело разрывается между криминальной «семьей» и своими близкими (которых он приобрел только благодаря знакомству с мафией!); Принц корит себя за самонадеянность, стоившую ему отца; Торк отбывает срок за убийство своей благоверной и двоих детей, сам не зная, совершил ли он это преступление или его просто подставили. У этих пяти экшнов разные разработчики, дизайн и геймплей, но у них у всех есть кое-что общее: сложные персонажи с интересными судьбами и проблемами. Не кровь и насилие делают Mafia взрослой игрой, а сценарий, расставленные в нем акценты и наличие в сюжете не безликих картонок, но личностей. И публика (выросшая на всяких Double Dragon и Doom) высоко оценила такой взрослый подход к созданию видеоигр. Люди повзрослели и стали искать в своих увлечениях глубину. Нашли.

За прошедшие с тех пор 10 лет в этом плане ничего не изменилось, только закрепилось.

Сегодня разработчики спокойно черпают вдохновение из семейного опыта и отношений с близкими ради того, чтобы сделать свое произведение правдоподобнее. Это не значит, что Девиду Кейджу когда-то пришлось спасать сына из рук безумного маньяка или бегать за своим первенцем по большому моллу в день его рождения. Просто француз изложил на бумаге свои рассуждения по поводу отцовства и готовности принести себя в жертву ради любимого человека, а потом сделал на их основе полноценную игру. Получилось не без нареканий, но достаточно трогательно, чтобы критики и игроки назвали Heavy Rain одним из лучших PS3-эксклюзивов.

Индустрия повзрослела не только духовно: абсолютному большинству главных героев в нынешних видеоиграх уже за тридцать, как и их разработчикам. Часть из них (не)счастливые семьянины, которым в буквальном смысле с боем приходится защищать своих родных, иной раз даже отдавать жизнь за своих близких – сказываются мысли и рассуждения уже немолодых сценаристов. Помнится, в 2007 году только этот фактор (неидеальный отец в главной роли и вытекающие из этого пассажи) и удерживал игроков за Kane & Lynch: Dead Men. Там была плохая система укрытий, баги мешали прохождению, перестрелки быстро наскучивали, а последняя треть увела действие из города в скучные джунгли, но бесконечно любящий свою дочь Кейн и его готовность делать самую грязную работу ради безопасности своего чада не позволяли выкинуть диск в форточку до самого финала.

Занятно, что такой интересный типаж сейчас чаще всего встречается именно западных играх. Японцы в 2000-х ушли куда-то в тень и втихаря продолжают клепать истории про молодых ребят, спасающих мир, словно на дворе все еще конец 90-х. А вот взрослых героев можно пересчитать по пальцам. С Metal Gear все и так понятно, поэтому лучше обратить внимание на Yakuza, относительно молодой сериал про бывшего гангстера Кадзуму Кирю.

Он дерется не хуже Чака Норриса, без труда раскидывает десятки бандитов, метко стреляет и быстро бегает. Кадзума мог быть банальным суперменом… если бы не его приемная дочь Харука, которую он любит всем сердцем. Он ходит с ней на прогулки, покупает ей игрушки, поет караоке и проделывает сложнейшие финты во время игры в пул, если она его попросит. Кирю нежно опекает дочку и поучает ее, но не опускается до мерзкого сюсюканья, то и дело доверяя ей ответственные дела. Эти необязательные геймплейные элементы лучше любой полуторачасовой катсцены показывают сильнейшую связь между родителем и ребенком, более того – позволяют прочувствовать ее на себе. Поэтому, когда ее в очередной раз похищают злодеи, становится страшно не за нее, а за мерзавцев – зная Кирю, понимаешь, что чистить зубы и лузгать семечки им уже не доведется. Даже обидно, что в японских играх так мало обремененных ответственностью взрослых и так много смазливых мальчиков.

▼ Даже Кратос, один из самых мерзких персонажей в истории видеоигр, когда-то был обычным семьянином. В PSP-шных ответвлениях God of War его родным (и отношениям с дочерью) уделяют достаточно много внимания.

▼ В Heavy Rain идеальному отцу полагается целых два бронзовых трофея! Таким образом Девид Кейдж вознаграждает игроков за правильное обращение с детьми.

С другой стороны, некоторые молодые парни теперь не спасают принцесс из замка, а решают, что им нужно по жизни – отношения «на одну ночь» или нечто большее. Речь, само собой, о Catherine, необычной игре от создателей сериала Persona. По первым трейлерам и геймплейным роликам этого и не скажешь, но разработчики сотворили не просто игру-головоломку про секс, а путешествие по волнам психики среднестатистического двадцати-тридцатилетнего молодого человека. Ему снятся кошмары, он разрывается между несколькими женщинами (ни одну их которых нельзя назвать идеальной), ищет ответы на дне бутылки и обсуждает свои проблемы с друзьями – не каждый узнает в Винсенте самого себя, но вопросы и проблемы, с которыми ему приходится столкнуться, до ужаса правдоподобны, а рассуждения авторов занимательны и мудры.



▲ Истребить монстров, прослыть Героем, найти подружку/парня, пожениться, нарожать детей (если это не гей-брак и не первая часть сериала), купить им погремушки, устроить полномасштабную революцию, спасти мир, пойти спать. Fable дарит незабываемые впечатления.

Это не значит, что героев-одиночек не осталось. Просто теперь им пришлось потесниться. Теперь уже нельзя банально валить всех без разбору, на дворе уже не 90-е. Даже Rockstar поняла это, и нынче любая игра компании в качестве протагониста предлагает не удалого парня без роду-племени, а мужчину средних лет с семьей где-то там, под прицелом властей. Он, конечно, может творить беспредел в Либерти-Сити, однако смотрится и воспринимается это совсем не так, как в 2001 году.

ЖИЗНЬ ПО УШИ В КРИМИНАЛЕ

Сериал Grand Theft Auto прошел долгий, тернистый путь от аркадного боевика с видом сверху до сверхпопулярного IP с огромными бюджетами. И прогресс шел по части не только технологий и геймплея (которые с каждой серией становились все сложнее и сложнее), но и сценария. Первая часть вообще обошлась без оного: основной целью был сбор как можно большей суммы денег. Два вышедших впоследствии дополнения, London 1969 и London 1961, рассказывали бесхитростную криминальную историю; запоминающихся персонажей нет, глубины тоже. Это относится и к GTA2. Во время разработки GTA III братья Хаузеры и Rockstar North (тогда еще DMA Design) решили, что пора придумать нечто посерьезнее. Итог: мрачная, наполненная черным юмором и едким сарказмом баллада о преступнике, готовом идти по трупам ради какой-то глупой мести. Цитаты из множества известных гангстерских лент прилагаются.

GTA: Vice City пошел еще дальше. Вместо безымянного и молчаливого парня в кожаной куртке на экране чинил беспорядки обаятельный и болтливый итальянец Томми Версетти. У него есть свой кодекс чести, своя голова на плечах и криминальная «семья», которая его предала.

А начиная с GTA: San Andreas Хаузеры решили, что персонаж не должен быть одиночкой с наполеоновскими планами. Поэтому Карл Джонсон даже не помышляет о захвате всего штата Сан Андреас, он в первую очередь думает о своей семье (уже настоящей), скорбит об убитой матери, помогает друзьям и тяжело переживает предательства с их стороны. Словом, демонстрирует, что он человек, а не бездушное бревно. Про GTA IV можно сказать то же самое, разве что история Нико Беллика (Джимми Клебитца/Луиса Лопеза) оказалась гораздо мрачнее и жестче. И, судя по всему, для GTA V Хаузеры опять придумали семьянина с кучей проблем. Смогут ли они поднять планку еще выше и сделать главного героя еще правдоподобнее? Посмотрим. Главное, что их игры, несмотря на вагон петросянства и туалетного юмора, взрослеют на глазах. Так и надо.



◄ Отношения между Аланом и Элис Вейками так и пышут правдоподобием. Как и у любых взрослых людей, у них не все гладко, они скандалят и спорят, но при этом любят друг друга до глубины души. Поэтому в стремление Алана во что бы то ни стало спасти свою жену веришь.



► Джон Марстон учит своего сына Джека охотиться. Где еще можно увидеть подобные сцены?



▲ Catherine – это не просто игра, это изощренный тест. «Девушки постарше или младше?», «Свадьба – это начало жизни или ее конец?» Непростые вопросы, на которые предстоит ответить. И пережить последствия.

Почему так происходит? Семья придает герою глубины. Делает его, с одной стороны, интереснее, а с другой – уязвимее и ближе к игроку. Можно по-разному относиться к Джону Марстону из Red Dead Redemption, но сложно отрицать тот факт, что он интересный и глубокий персонаж: преступник, некогда сошедший с кривой дорожки ради семейной жизни, и отец, готовый пойти на самоубийственное, в общем-то, задание ради безопасности своих близких. Марстон марает руки, убивает сотни людей ради того, чтобы его сын смог зажить нормальной жизнью без преследования, и он прекрасно осознает, что до старости ему не дожить. Невольно задаешься вопросом: «а что бы я сделал на его месте?» Да, Джон это просто плод воображения Сэма и Дэна Хаузеров, но проблемы, с которыми он сталкивается, не так уж далеки от реальности.

Наверняка многие дети и подростки увидят в RDR просто «GTA на лошадях», а в Catherine «виабушную секс-игру». Можно ли так рассуждать? Да, конечно, почему нет. Хорошая игра способна понравиться всем, если в ней интересный геймплей, красивая графика и толковый дизайн.

А взрослая игра не просто понравится, она заставит думать и рассуждать, задаваться сложными вопросами и искать на них ответы, с возрастом не потеряет своей привлекательности и, вполне возможно, откроется под совсем другим углом по прошествии лет.

Взрослые игры выше и сложнее, чем банальное «насилие, сквернословие, онлайн». И их больше, чем кажется на первый взгляд. **СИ**

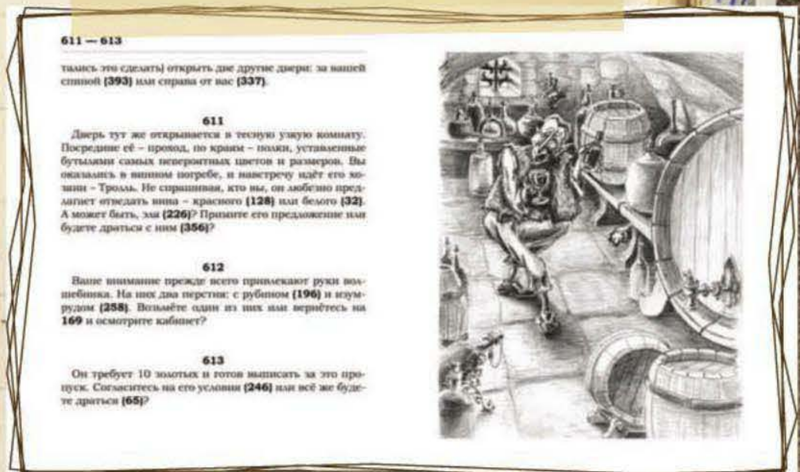
Андрей
Окушко



НАПРАВО ПОЙДЕШЬ – КОЩЕЯ НАЙДЕШЬ

КОГДА-ТО ДАВНЫМ-ДАВНО, КОГДА СОВЕТСКИЙ СОЮЗ ЕЩЕ СУЩЕСТВОВАЛ, А НА ДВОРЕ БЫЛО II ТЫСЯЧЕЛЕТИЕ НАШЕЙ ЭРЫ, В БИБЛИОТЕКЕ МНЕ НА ГЛАЗА ПОПАЛАСЬ ПОТРЕПАННАЯ КНИЖКА С ИНТРИГУЮЩИМ НАЗВАНИЕМ «ПОДЗЕМЕЛЬЯ ЧЕРНОГО ЗАМКА». ТОЛКОМ НЕ ПОНЯВ ИЗ АННОТАЦИИ, ЧТО ЭТО, Я ПРИНЕС ЕЕ ДОМОЙ, И... И ВЫПАЛ НА НЕСКОЛЬКО ДНЕЙ ИЗ РЕАЛЬНОЙ ЖИЗНИ. ЗАХВАТЫВАЮЩИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ УНЕСЛИ МЕНЯ В ФЭНТЕЗИЙНУЮ СТРАНУ, ГДЕ ЗЛОЙ ВОЛШЕБНИК БАРЛАД ДЭРТ ТВОРИЛ ВСЯЧЕСКИЕ БЕСЧИНСТВА, И ЛИШЬ НАСТОЯЩИЙ ГЕРОЙ МОГ СПАСТИ МИР ОТ ЕГО КОЗНЕЙ. А ЗАОДНО ВЫЗВОЛИТЬ ПРИНЦЕССУ, ПОПАВШУЮ В ГРЯЗНЫЕ ЛАПЫ НАГЛЕЦА. ПОБЕДА НАД ЧАРОДЕЕМ БЫЛА ОДЕРЖАНА НЕ СРАЗУ, ПРИШЛОСЬ РИСОВАТЬ КАРТЫ, ТЩАТЕЛЬНО ПОДБИРАТЬ СНАРЯЖЕНИЕ (РЮКЗАК-ТО НЕ РЕЗИНОВЫЙ), НАДЕЯТЬСЯ НА УДАЧУ. ПРОЧИТАВ ВСЕ ОТ КОРКИ ДО КОРКИ, Я ПОДЕЛИЛСЯ ВПЕЧАТЛЕНИЯМИ С ДРУЗЬЯМИ, И МЫ РИНУЛИСЬ ИСКАТЬ ПРОДОЛЖЕНИЯ. И НАШЛИ, ХОТЯ И НЕ СРАЗУ. ВЕДЬ ТОГДА НОВЫЙ ЖАНР РАЗВЛЕЧЕНИЙ, ПОЛУЧИВШИЙ ИМЯ «КНИГА-ИГРА», ТОЛЬКО-ТОЛЬКО НАЧИНАЛ ОСВАИВАТЬ РУССКОЯЗЫЧНОЕ ПРОСТРАНСТВО.





611 — 613

тались это сделать) открыть две другие двери: за вашей спиной **(393)** или справа от вас **(337)**.

611

Дверь тут же открывается в тесную узкую комнату. Посредине её – проход, по краям – полки, уставленные бутылями самых невероятных цветов и размеров. Вы оказались в винном погребе, и навстречу идёт его хозяин – Тролль. Не спрашивая, кто вы, он любезно предлагает отведать вина – красного **(128)** или белого **(32)**. А может быть, эля **(226)**? Примите его предложение или будете драться с ним **(356)**?

612

Ваше внимание прежде всего привлекают руки волшебника. На них два перстня: с рубином **(196)** и изумрудом **(258)**. Возьмёте один из них или вернётесь на **169** и осмотрите кабинет?

613

Он требует 10 золотых и готов выписать за это пропуск. Согласитесь на его условия **(246)** или всё же будете драться **(65)**?



нига-игра или «книгра» (как ее иногда называют) – это некий аналог хорошо знакомых всем нам по ночным бдениям за монитором RPG и/или квестов. Утомлять вас пространными определениями данного термина в стиле «литературное произведение, позволяющее читателю участвовать в формировании сюжета» не станем. Лучше расскажем, как все это выглядит. Итак, имеется книжка, в которой есть пронумерованные параграфы (длиной от абзаца до нескольких страниц). Обычно вы начинаете читать ее с параграфа №1, где написано что-нибудь вроде: «Вы стоите на развилке, мечтая вернуть украденную Кощеем Бессмертным Василису Прекрасную. Солнце поднялось уже высоко, из лесу доносится птичье пение, на опушке видны резвящиеся белочки. Вдоль леса вьется узенькая дорожка, а в чащобу уходит небольшая тропка, по слухам ведущая к домику Бабы-Яги. Рискнете посетить старушку со скверным характером и попросить у нее совета в борьбе со злодеем или сразу направитесь к замку Кощея? Если первое, перейдите на параграф 127, если же второе – на параграф 491».

Как вы понимаете, читать параграфы книги-игры подряд совершенно бессмысленно. Понять, о чем идет речь в повествовании, будет невероятно трудно, да и так вы заранее раскроете интригу, напрочь потеряв интерес к прохождению. Другое дело, если четко следовать инструкциям. Тогда и только тогда перед вами и раскроется целый мир, где каждое решение зависит только от игрока. Правда, к походу в виртуальную вселенную обычно надо немножко подготовиться. Взять листик с карандашом и ластиком, а также один или несколько шестигранных кубиков. Да-да-да, а вы думали, что все заключается лишь в чтении? Отнюдь нет, ваши решения, конечно, влияют на ход сюжета, но частенько приходится сталкиваться с всемогущим случаем или вовсе ввязываться в драки с недружелюбными персонажами. И даже прокачивать характеристики!

Характеристик в книгах-играх по традиции немного, что и понятно – компьютера или консоли, помогающих обсчитывать результаты битв и взаимодействий с окружающей средой, здесь нет, все делается нами самими. А значит, создателям волей-неволей приходилось упрощать геймплей (впрочем, не всегда, но об этом ниже). Типичной подборкой параметров в первых отечественных книгах-играх были Мастерство (умение персонажа обращаться с разными видами оружия), Выносливость (читай «количество очков жизни») и Удача (комментарии, думаю, не требуются). Бой проходил по простейшим правилам: к Мастерству игрока добавлялся бросок двух кубиков, результат сравнивался с такой же суммой у монстра. У кого больше, тот и наносил удар, уменьшая Выносливость противника на два. Битва редко занимала больше пары минут, да и варианты поведения в ней были. Можно было, например, попробовать сбежать или нанести критический удар. То есть система работала прекрасно, что неудивительно – ведь наши авторы позаимствовали ее у западных, внеся незначительные поправки. А западные. Стоп, давайте все-таки отвлечемся от правил и совершим небольшой экскурс в историю. Посмотрим, откуда есть пошла книга-игра заморская.

◄ Классикой стала ситуация, когда в первом параграфе нам сразу же предоставлялся выбор а ля «направо или налево?». Причем решение неочевидно, на каждой дорожке можно найти что-то интересное.

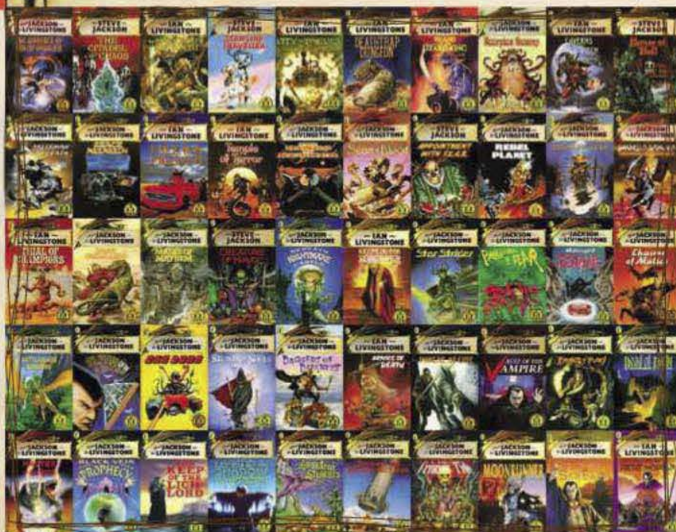
▲ Параграфы могли быть совсем-совсем коротенькими, но даже в этом случае часто предоставлялся выбор.



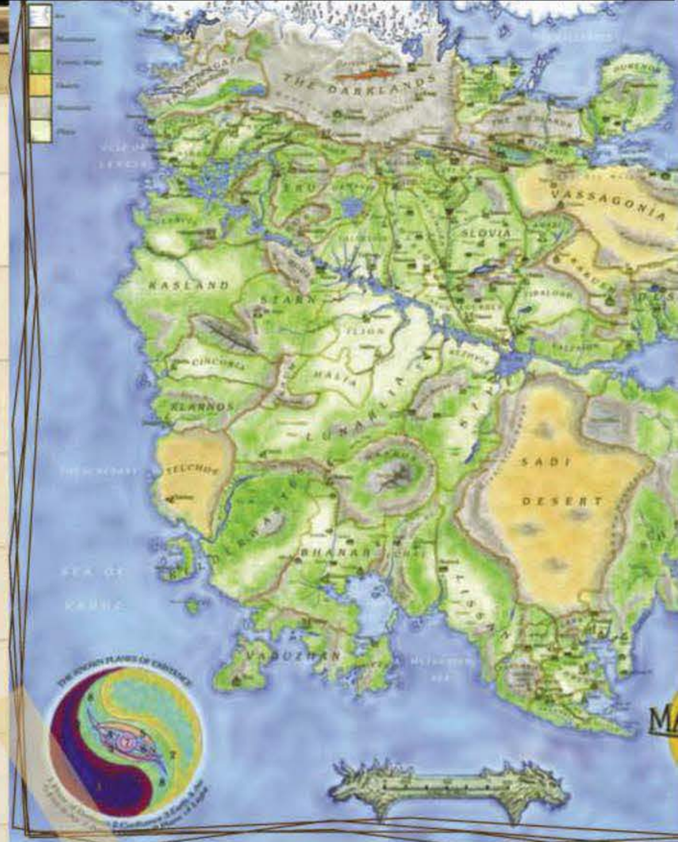
► Страничка из «Подземелий Черного замка». К книге прилагались неплохие черно-белые иллюстрации, было на что посмотреть.



► Скромная коллекция автора, собиравшаяся несколько лет. Но не вся, увы, кое-что взяли «почитать» и не вернули до сих пор.



▲ Чтобы разместить все книги Fighting Fantasy дома, требовался целый шкаф. Кстати, на картинке их всего лишь полсотни, еще больше десятка недостает.



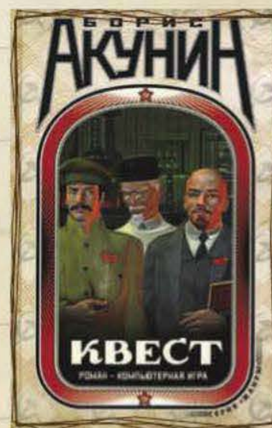
▲ Лучшие авторы всегда старались сделать приключения не только интересными, но и красиво оформленными. Вот, например, карта мира Lone Wolf.

ОТ БОРХЕСА ДО ДЖЕКСОНА

Подобно тому, как Герберт Уэллс считается одним из основоположников настольных варгеймов, Хорхе Луис Борхес поучаствовал в создании прототипов книг-игр. Так, в его рассказе «Анализ творчества Герберта Куэйна» (1941) было несколько развилок и концовок. Аналогичным образом обстояло дело в его же «Саде расходящихся тропок». Правда, параграфы еще не нумеровались, приходилось самостоятельно догадываться, что и в каком порядке читать. Но начало было положено, идея пошла в массы, и кругом стали появляться продолжатели. Правда, поначалу они использовали зародыши книг-игр не для развлечений, а для... обучения! Неверные варианты карались не смертью или ранением, а отправкой учащихся назад и объяснениями, почему их ответ на вопрос неправилен. Но писатели уже присматривались к новаторской концепции, обдумывая, как бы ее применить для других целей.

Трудно сказать, кто первым воплотил в жизнь формат книг-игр, схожий с современным. Как минимум на это претендуют американцы, британцы, итальянцы, французы, шведы. Ясно одно – бум нового типа развлечений начался не раньше конца 70-х годов прошлого века, когда в производство пошли уже не экспериментальные экземпляры, созданные группками энтузиастов, а настоящие литературные шедевры, выпускавшиеся целыми сериями. Самой большой стала «Выбери себе приключение» (Choose Your Own Adventure) – почти 200 различных историй! Правда, были они с точки зрения геймплея до ужаса простенькими – мы лишь выбирали варианты действий, причем выбор зачастую был очевиден и колебался между «туда точно надо идти» и «туда пойдет только глупец». И неудивительно, ведь Choose Your Own Adventure рассчитывали в основном на детей среднего школьного возраста.

Зато другой известнейший сериал представил книги-игры в том виде, в каком мы знаем их сейчас. Знатоки уже догадались, что речь о Fighting Fantasy, насчитывающей больше 60 произведений. 30 лет назад Стив Джексон и Ян Ливингстон запустили в продажу The Warlock of Firetop Mountain («Колдун Огненной горы»), и книга разлетелась буквально в считанные дни. Еще бы, ведь в нее можно было еще и играть. И не просто перелистывать параграфы, читая о приключениях героя, теперь мы сами воплощались в шкуру персонажа. Вместе с ним отправляясь в чащобы Чернолесья, сражаясь с демонами бездны, попадая в город воров и даже путешествуя к звездам. К чести авторов, они не просто каждый раз составляли новые тексты, но и частенько вводили в механику различные добавки. Так, в Starship Traveller, высаживаясь на планеты, мы брали с собой нескольких членов экипажа (напоминает Mass Effect, правда?), в Scorpion Swamp могли обзавестись заклинаниями (как в Neverwinter Nights), а в The Forest of Doom немало зависело от того, сколько вы времени



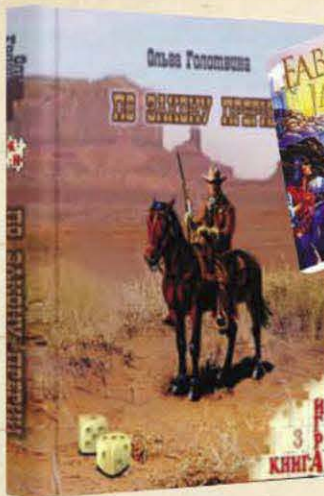
► Борхес был не единственным «чистым» писателем, отметившимся в жанре. Упомянем, например, Джанни Родари, Гарри Гаррисона и Бориса Акунина.

провели в лесу (прямо как в «Мор. Утопия»). Миры Fighting Fantasy стали основой для полноценных романов, настолок, игр на ПК и даже целого журнала Warlock. Впрочем, чему удивляться? Тираж книг сериала (без учета «пиратских» версий) – больше 15 миллионов экземпляров! Право слово, авторам есть чем гордиться.

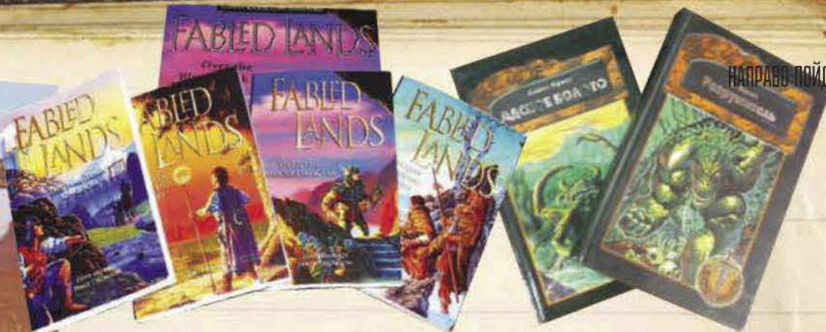
Следующей ступенькой в развитии стал сериал Lone Wolf от Джо Девера. То, что в нем помимо характеристик появились еще и навыки, уже никого не удивляло. А вот перенос героя из книжки в книжку понравился многим. Читатели с нетерпением ждали новой части, чтобы прийти в нее прокачанным персонажем и еще немножечко усилиться. Правда, в какой-то момент было решено, что персонажи стали слишком мощны и автор предложил сгенерировать нового героя и развивать уже его. Но популярности сериалу это не убавило. Официальные продажи превысили 10 миллионов копий.

Наконец упомянем о последнем (в XX веке) рывке, совершенном книгами-играми. Сделан он был уже в середине 90-х, когда RPG и квесты на приставках и компьютерах начали теснить бумажных прародителей. Тогда и появился сериал Fabled Lands, пока состоящий из шести книг (в перспективе их должно стать 12). Он похож на Lone Wolf тем, что герой оставался одним и тем же, но в Fabled Lands дозволялось еще и возвращаться в прошлые части, где поначалу часть приключений была закрыта для «молодого» героя. Порой, чтобы получить хорошо оплачиваемую миссию, требовалось дослужиться до определенного ранга в местной иерархии или узнать на соседнем континенте (то бишь в другой книге) кодовое слово. Создали Fabled Lands Дэйв Моррис и Джейми Томсон.





▲ Обложка современного издания одной из книг Голотвиной.



▲ Переиздание Fabled Lands, продающееся на Amazon. Пока только четыре штуки, ждем остальных.

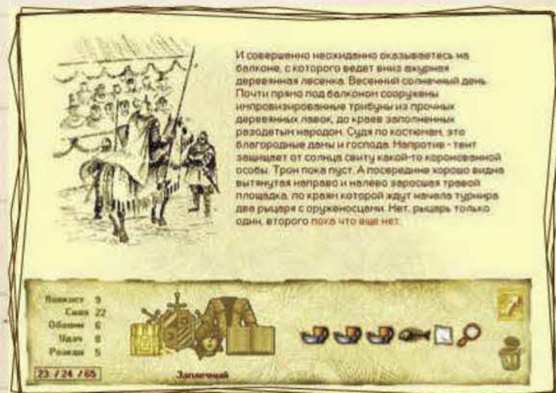
▼ Страничка из «Лабиринта затаившейся смерти» в исполнении «Буки». Интерфейс оказался удобным, да и музыка получилась ненавязчивой и соответствующей моменту.

▲ Книги-игры «Фроста» выходили в твердой обложке, что в России было редкостью – почти все прочие довольствовались мягкой.

▼ Первая из пятнадцати локализаций Choose Your Own Adventure. Увы, переводы остановлены давным-давно.

▼ Книги-игры вовсе не обязательно отправляли нас в прошлое или в миры фэнтези. Вот только один из примеров из Choose Your Own Adventure, где действие происходит в будущем.





МЕДЛЕННО В РОССИИ ПЕРЕВОДИТСЯ…

Помните, в самом начале мы говорили о «Подземельях Черного замка»? Это и была первая книга-игра, вышедшая в России. Автор – некто Дмитрий Браславский, но не надо искать этого человека в телефонном справочнике. Кто он и откуда взялся, остается тайной до сих пор, а ведь прошло больше 20 лет. Под этим псевдонимом писатель работает и сейчас, напрочь отказываясь раскрывать свое инкогнито. В начале 90-х вышло четыре его творения – помимо упомянутого выше были еще «Тайна капитана Шелтона», «Верная шпага короля» и «Повелитель безбрежной пустыни». Нельзя сказать, что Дмитрий придумал что-то новое, но высокое качество текстов и проверенная западными образцами боевая система принесли ему успех.

А любой успех вызывает что? Правильно, зависть. Лучше, конечно, белую, когда хочется повторить и даже в чем-то превзойти удачливого конкурента. Но так как молодое поколение к тому моменту уже ознакомилось с компьютерами и приставками, новое хобби не успело стать повсеместным в наших пенатах. Потому и отечественных книг-игр появилось на порядок меньше, если считать на душу писательского населения. Упомянем «Кощееву цепь» (автор – Василий Шувалов), «Меч и судьба» (Александр Куликов), "Три дороги» (Бутягин Александр и Чистов Дмитрий). И не забудем об Ольге Голотвиной, создавшей «Вереницу миров, или выводы из закона Мэрфи», «Капитана «Морской ведьмы» и «По закону прерии». Как и работы Браславского, книги-игры Голотвиной отличались прекрасными текстами, неудивительно, что впоследствии Ольга стала писательницей.

Кое-что из англоязычного наследия тогда же, в 90-е, перевели на русский язык. К примеру, из сериала «Выбери себе приключение» вышло целых 15 книг. Скорее, правда, заслуживавших определения «книжечек» – миниатюрный формат, мягкая обложка и низкокачественный переплет наталкивали на мысль, что готовили их для однократного чтения в дороге. С другой стороны, учитывая их специфику, много раз проходить желания не возникало. Любителям жанра хоррор могут понравиться «Ужастики-2», хотя называть их по-настоящему ужасающими я бы не стал, скорее «пионерскими страшилками». Переводили и наследие Ливингстона под названием «Приключения Золотого Сокола», правда, ограничились двумя книжками, остановив выпуск на полпути.

Увы, были и черные страницы в деятельности наших локализаторов. Издательство «Эгмонт» как-то выпустило целых семь произведений некоего Майкла Фроста. Как скоро выяснилось, ФИО эти вымышленные, а под именем Фроста ушлые бизнесмены издавали книги из сериала Fighting Fantasy. Правообладателей никто, естественно, не предупреждал, и два года «Эгмонт» работал без помех. А в 2001 году выпуск так называемых «Бой-книг» свернули. Что тому виной, неизвестно, вряд ли отсутствие популярности. Купить свежие выпуски было проблематично уже тогда, что автор этих строк проверил на собственной шкуре. Видимо, «куда следует» все же сообщили. Ну, или банально закончились деньги на «посторонний» проект.

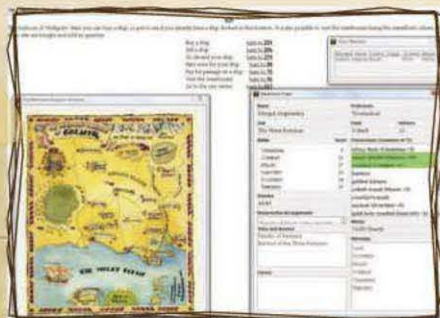
После всплеска интереса к книгам-играм последовали долгие годы затишья. Фанаты ютились на форумах, с ностальгией вспоминая «благословенные 90-е». В Сеть потихоньку выкладывались отсканированные произведения, поклонники делились своими наработками, но воз стоял на месте. В 2000 году «Бука» выпустила первый легальный сборник indie-проектов в России по имени «Игровая матри-



▲ Чтобы помочь тем, у кого нет кубиков, их иногда печатали внизу страниц. А то и вовсе делали вкладыш из картона, позволявший самому склеить шестигранник с циферками.



▲ Destiny Quest – пока самая большая по объему книга-игра из выходивших большими тиражами. И это только первая часть!



▲ Fabled Lands Application – программа, помогающая поиграть во все книги сериала. Удобно, надо сказать, получилось.

▼ Sryth – огромный текстовый мир. Его вам хватит надолго, если не навсегда.



ца». Помимо всяческих логических, карточных и аркадных проектов на диске лежали и две книги-игры Браславского в электронном виде – ставшая к тому моменту раритетом «Подземелья Черного замка» и тогда еще не появившаяся в печатном виде «Лабиринт затаившейся смерти». Но продолжения идея не получила, возможно, из-за того, что многие фанаты предпочитали искать книги-игры в Интернете.

А совсем недавно дело окончательно сдвинулось с мертвой точки – силами одного из энтузиастов было организовано небольшое издательство, выпустившее в новом оформлении часть старых книг-игр и занявшееся отправкой в печать новых проектов. В частности, обещаны новые произведения Дмитрия Браславского и одно из них – «Лабиринт затаившейся смерти» – уже продается. Но получит ли идея развитие – большой вопрос. Если уж даже обычные книги выходят все меньшими тиражами, понятно, что книгам-играм будет еще тяжелее пробивать себе новую дорожку в жизнь.

ПОЛДЕНЬ, XXI ВЕК

Так что же, оригинальному виду развлечений пришел конец? Как бы не так! На Западе полным ходом идет реанимация, казалось, ушедших в прошлое книг-игр. Правда, с учетом современных достижений технологии. И это естественно – гораздо проще доверить бросать виртуальный кубик и позволить вести всю статистику компьютеру, чем записывать карандашиком на бумажке, а потом стирать и записывать снова. Особенно это касается таких навороченных сериалов, как Lone Wolf и Fabled Lands. Первая есть в HTML-варианте, а вторая – в виде Java-приложения для PC. Плюс к тому Fabled Lands начала выходить на iOS, не исключаю, что именно там мы и увидим все 12 книг впервые. Есть и специальные программы, помогающие переводить почти любые книгры на PC – с гиперссылками, автоматически обновляющимся листом персонажа и т.д. и т.п.

Не отстают и другие платформы. Так, на PSP и PS3 (под логотипом Minis) выпущены уже две части Fighting Fantasy – Talisman of Death и The Warlock of Firetop Mountain. Это явно не конец – публика приняла новинку благосклонно и потребовала продолжения. Не забыли и о читалках – для Kindle появилось несколько частей Choose Your Own Adventure, не за горами и оригинальные работы. В общем, хоронить жанр рано, скорее предскажем ему медленное возрождение. Если только книги-игры не погубит вал ширпотреба наподобие «Непредвиденного пассажира» для iPhone.

Впрочем, и бумажные варианты никуда не делись. Одно переиздание Fabled Lands чего стоит (надеюсь, его смогут закончить). А буквально в прошлом году случилось замечательное событие – очередной качественный скачок. Виной всему Майкл Уорд, автор Destiny Quest: The Legion of Shadow. Его шедевр уже окрестили «книгрой-MMORPG» и не ошиблись. Здешние герои выбирают класс персонажа, ходят «гриндить мобов», выбивают с них лут, обвешиваются предметами и даже прогуливаются на рейдовых боссов. Больше того, в Destiny Quest есть PvP. Необязательное, но возможное – а ведь это то, чего так не хватает подавляющему большинству книг-игр. Традиционно сольное развлечение (хотя попытки ввести в него мультиплеер были, как в «Страннике, изгоняющем мрак») меняет направление развития, предлагая померяться силами с Васей из соседнего подъезда. Пока неизвестно, появятся ли у Майкла последователи, но сам факт, что всего через год после релиза The Legion of Shadow появилось второе издание, говорит о многом.

Если же вы хотите «все то же самое, но в онлайне», идите в Sryth (www.sryth.com). Больше 20 тысяч параграфов ждут своих исследователей. Тонны квестов, подземелья и лабиринты, мириады предметов – вот что такое браузерная книга-игра. Правда, есть два «но». Первое: без хотя бы среднего знания английского здесь делать нечего. Второе: чтобы получить доступ к самым интересным заданиям, предметам и текстам, придется немножко раскошелиться. Но разработчик просит за свой титанический труд немного, да и не факт, что, играя по пару часов в день, вы исследуете Sryth хотя бы за год. Плюс к тому, обновления появляются одно за другим – не успеешь открыть все задания в деревеньке на окраине королевства, как создатель уже подкинет что-то новенькое.

На самом деле, это просто замечательно, что книги-игры постепенно возвращаются в нашу жизнь, пусть и не всегда в том же формате, что 20-30 лет назад. Они помогают нам развивать воображение, они рассказывают самые разные истории, они дают возможность почувствовать себя героем в коротких и не очень, но всегда насыщенных приключениях. И пока над созданием лучших образцов работают такие увлеченные и талантливые люди, как Джексон и Ливингстон, Браславский и Уорд, Моррис и Томсон, жанр будет жить и развиваться. **СИ**



▲ В Fighting Fantasy на PSP вводят и мини-игры, наподобие этой, где проверяется удача. Впрочем, при желании можно их отключить и пользоваться стандартной схемой с виртуальными кубиками.



► «Лабиринт затаившейся смерти» Браславского наконец-то вышел в печатном варианте. И теперь к изданию готовятся новые работы отличного автора.

ИНТЕРВЬЮ
ДЖЕЙМИ ТОМСОН, ДЭЙВ МОРРИС – совладельцы Fabled Lands LLP

А напоследок наш маленький сюрприз: небольшое интервью с Томсоном и Моррисом, данное специально для «Страны Игр».

? Представьтесь, пожалуйста.

Джейми Томсон: Я Джейми Томсон, писатель и разработчик игр, автор 25 или даже чуть большего числа книг-игр и нескольких романов.

Дэйв Моррис: Я Дэйв Моррис, автор книг-игр, романов и комиксов; создатель ТВ-шоу, видеоигр и RPG. Мы с Джейми – совладельцы компании Fabled Lands LLP, владеющей всеми правами на наши старые разработки в жанре.

? Может, расскажете, как вы познакомились друг с другом?

ДТ: Впервые мы встретились в доме одного нашего общего приятеля. Помнится, я сказал «привет» Дэйву весьма оригинальным способом, ударив его ногой в грудь как в карате.

ДМ: Так и было. Приятель был членом моей игровой группы в колледже, одновременно являясь одноклассником Джейми. Я же впервые увидел Джейми летящим на скейтборде. Это впечатляло, пока он не упал.

? Почему вы вообще решили взяться за книги-игры?

ДТ: В 80-х годах я работал на Яна Ливингстона и Стива Джексона, запустивших сериал Fighting Fantasy. И когда они захотели делать еще больше книг-игр, я предложил им свои услуги. Так все и началось.

ДМ: В 80-е был просто бум книг-игр, и каждый издатель мечтал запустить свой собственный сериал. Джейми, и я, и многие другие известные мне авторы писали их. Мы ходили в гости друг к другу, и везде все было забросано блок-схемами, показывающими развитие сюжета.

? Не секрет, что Fabled Lands стали прорывом в жанре в 90-е годы. Кто стал автором этой идеи? Трудно было ее реализовать?

ДТ: Дэйв и я часто вместе играли в компьютерные RPG, и это натолкнуло нас на идею сделать сериал книг-игр с открытым миром. Нечто вроде PC-игры, но без PC, с большим миром, который вы можете исследовать, и на который будете влиять. И с множеством маленьких сюжетных историй, каждая со своей изюминкой, что в компьютерных RPG встречается нечасто. Само собой, воплотить это в жизнь было крайне трудно. Сложнейшие переплетающиеся блок-схемы и создание системы кодовых слов были настоящим адом.

ДМ: Зато мы ввели в Fabled Lands множество идей и персонажей из наших партий в настольных RPG. Да, это самые сложные в написании для нас книги-игры, но работа над ними была в радость.



▲ Джейми Томсон и Дэйв Моррис – создатели одной из величайших книг-игр, сериала Fabled Lands.

? А много времени потратили на их создание?

ДТ: У меня занимало 3-4 (иногда 5) месяца подготовка одной книги-игры Fabled Lands. Дэйв со своей частью работы, однако, справлялся быстрее.

ДМ: Так и есть, я всегда успевал раньше, но Джейми делал все качественнее. Частичка меня как будто говорила: «Это всего лишь фэнтези». Тогда как он выкладывался на 100%, что иногда вызывало трудности в реальной жизни.

? Скажите, а части с седьмой по двенадцатую когда-нибудь появятся в продаже? Или, может, у вас есть другие планы касательно книг-игр?

ДТ: Возможно, вы еще увидите продолжение сериала, но пока наши планы связаны с переводом уже изданных частей на разные платформы, такие как Android, iOS, epub и Kindle. Если продажи электронных версий будут успешными, тогда мы доделаем недостающие книги. Нам очень хочется этим заняться, но такой труд требует времени и денег, а нам же надо оплачивать счета, проценты по кредитам и т.д. и т.п.

ДМ: Да-да, в наших планах выпустить новые части Fabled Lands. Продажи цифровых копий наверняка подстегнут интерес к сериалу, и даже если у нас с Джейми не будет хватать на него времени, есть ряд отличных авторов, готовых помочь с его завершением.

? А каким тиражом вообще разошлись Fabled Lands?

ДТ: Я даже не знаю, если честно. Но точно меньшим, чем наши другие более успешные сериалы Way of the Tiger или Golden Dragon. И хотя мы думали, что Fabled Lands – наша лучшая работа, но вышла она в неудачное время, когда популярность книг-игр сходила на нет под давлением компьютерных игр. Поэтому сериал продался меньшим количеством копий, чем нам хотелось. С другой стороны, он стал культовым и обладает самой преданной базой фанатов, чего другим нашим творениям достичь не удалось. Ну, если не считать Dragon Warriors от Дэйва, но это же не книги-игры.

ДМ: Да, мы много раз думали, как было бы здорово, выпусти мы Fabled Lands лет на пять раньше. Идея-то появилась еще в конце 80-х, но тогда ни один издатель не был готов рискнуть ее воплотить: слишком новаторской казалась концепция, а все хотели традиционных книг-игр. Зато сейчас Fabled Lands не кажутся устаревшими. И, честно говоря, нам бы не хотелось, чтобы их электронные версии покупали только фанаты, замученные ностальгией.

? Скажите, а вот если завтра к вам придет издатель из России и предложит локализовать Fabled Lands, вы согласитесь?

ДТ: А почему бы и нет? Переиздавался сериал в Германии, ролевая игра на его основе выходила на английском и французском языках, и если на горизонте появятся новые варианты, мы всегда будем открыты для сотрудничества.

ДМ: Нам обоим понравился фильм «Волкодав», основанный на романе российской писательницы Марии Семеновой. Быть может, ее издатель как раз и заинтересуется Fabled Lands. Мы ведь творим нечто похожее – мир, в котором фэнтезийно-приключенческая составляющая встречается с суровой реальностью прагматизма и политики.

? А какие лично ваши любимые книги-игры и почему?

ДТ: Моя – the Court of Hidden Faces из нашего сериала Fabled Lands, просто потому, что это лучшее, что я делал, и там есть чем гордиться. Из прочих… Знаете, когда сам пишешь их в таком количестве, как-то уже не хочется самому играть в них ради удовольствия. Скорее, я быстро пробегал их, составляя оптимальную последовательность действий, чем изучал от корки до корки.

ДМ: Отнюдь не ради восхваления коллеги все же признаю, что наши вкусы насчет лучшей книги-игры совпадают. Другими моими любимицами стали части сериала Duelmaster, созданного Джейми в соавторстве с Марком Смитом. Они великолепны, ведь там можно играть вместе с другом, причем каждый читает свою книжку из пары. До сих пор не понимаю, как Джейми и Марку удалось этого достичь.

? Как вы думаете, у книг-игр есть будущее?

ДТ: Конечно! Только в первую очередь не в старом бумажном виде, а в новом формате – на смартфонах, планшетах, читалках… По крайней мере, в ближайшие несколько лет все будет хорошо, а дальше… Дальше посмотрим.

ДМ: Думаю, да, если они продолжат эволюционировать. Я вот недавно написал интерактивную версию Frankenstein для iPad, структурно составленную как книга-игра, но создающую более глубокую эмоциональную связь между читателем и персонажами. И это только капля в океане возможностей.

Жизнь в замедленной съемке

Анатолий Сонин





ЖАНР, КОТОРЫЙ ПОСТРОИЛ МАКС

Основные механики bullet time, показанные миру разработчиками из Remedy в 2001 году, оказались настолько популярными, что вокруг них собрался целый маленький жанр. Жанр с очень специфичными чертами: в этих TPS-играх можно было не только замедлять время, но еще и эффектно прыгать навстречу врагам, методично расставляя хэдшоты. Были тут у Макса и прямые последователи вроде Stranglehold и Dead to Rights, которые вносили в формулу минимальные изменения, и более радикальные соратники по жанру вроде Wet и Enter the Matrix. Stranglehold продавал себя как «каноничный» bullet-time-шутер и имел на то полное моральное право: игра создавалась по лицензии «Круто сваренных» под надзором лично Джона Ву, мастера замедленных гонконгских перестрелок, а потому тамошние прыжки в слоу-мо действительно выглядели замечательно уместно – уместней даже, чем в самом «Максе». Настолько же органично вплела в себя bullet time и Enter the Matrix – ведь как раз киношная «Матрица» и запустила всю эту слоу-мо-лихорадку. Вот только «Матрице» не повезло: игра вышла настолько ужасно корявой и недоделанной, что даже эффектные трюки со временем не помогли. Что же до Dead to Rights, то ему вообще нечего было предложить такому яркому поджанру кроме возможности играть за собаку-напарницу. Но это, как можно догадаться, не помогло.



СЛОУ-МО БЫЛ, КАЖЕТСЯ, ВСЕГДА – СО ВРЕМЕН ЕЩЕ «СЕМИ САМУРАЕВ» – И ОН НАВСЕГДА НАМЕРЕН ОСТАТЬСЯ. НА ГОДЫ «МАКСА» И «МАТРИЦЫ» ПРИШЕЛСЯ БУМ ИДЕИ, НО ОНА ПРОЧНО ЗАСТРЯЛА В ГОЛОВАХ – И ДАЖЕ ТЕПЕРЬ МЫ В ЗАМЕДЛЕННОЙ СЪЕМКЕ РАЗГЛЯДЫВАЕМ ДУЭЛИ КОВБОЕВ RED DEAD REDEMPTION И ОТПЛЯСЫВАЕМ ОГНЕСТРЕЛЬНЫЙ БАЛЕТ VANQUISH. МЕХАНИКА ЗА ПОСЛЕДНИЕ ГОДЫ ВЫРОСЛА, ИЗМЕНИЛАСЬ И ВОЗМУЖАЛА – ЕСЛИ РАНЬШЕ НА ЧИСТОЙ ИДЕЕ BULLET TIME МОГЛИ СОБРАТЬ И ПРОДАТЬ ЦЕЛУЮ ИГРУ, ТО ТЕПЕРЬ ТРЮКИ СО ВРЕМЕНЕМ ПРИНЯЛИ ПРИЧУДЛИВЫЕ ФОРМЫ.

С формулой «Макса» активней всего заигрывала, пожалуй, Wet – игра про девушку-убийцу с катаной, которая умела не только резать и расстреливать, но еще бегать по стенам, скользить по лестницам вниз головой (напрягите фантазию, это хитрый трюк) и протирать штаны, подкатываясь к врагам на коленях – и все это сопровождалось слоу-мо, конечно. Сама-то игра вышла непримечательной и оценки собрала средние, но идей для будущего «Макса» она набросала достаточно. Даже жалко, что наш лысый алкоголик так и не занялся акробатикой.

В дальние, но все же родственники «Макса» можно записать японскую Vanquish – хотя бы потому, что эта игра тоже использовала слоу-мо вкупе со стильными и порой не очень логичными трюками в перестрелках. В замедленной съемке герой тут скользил – прямо как в Wet – навстречу врагам на коленях и выпрыгивал из укрытий, только делал он все это намного быстрей, чем любой из подражателей «Макса», и из-за скорости своей был на самого «Макса» не похож по геймплею. Что в случае Vanquish оказалось только плюсом.



Помните, как мы все переживали из-за внешности героя после анонса Max Payne 3? А в итоге-то оказалось, что физиономия у Макса совсем не изменилась.

▶ Wet был игрой грубоватой и сырой, но смотрелся очень стильно.

ПОД ПРИЦЕЛОМ

Как и любая идея на свете, bullet time пробрался в шутеры от первого лица – и FEAR показал механику в самом чистом и незамутненном виде. FEAR не стал увлекаться трюкачеством «Макса» и его товарищей, а использовал замедление строго для того, чтобы помочь игрокам целиться и лучше контролировать свою стрельбу. И в итоге FEAR смог сделать перестрелки намного интенсивней, ярче и интересней, чем шутеры без слоу-мо.

С тех пор многие игры использовали замедление времени исключительно для помощи в прицеливании: в Mirror's Edge слоу-мо помогал ровно просчитать прыжок, в Red Dead Redemption – на скаку раздать хэдшоты врагам, в Heavenly Sword – прицельно навести стрелу через SIXAXIS, в Modern Warfare 2 – быстро зачистить комнату с врагами. И даже в сериале Mass Effect способность с замедлением встречается. И хотя игры это совершенно разные, bullet time в них работает для одной общей цели: для точности прицеливания.

Довести идею bullet time в шутерах до совершенства попытался TimeShift – и в нем время можно было не только замедлять, но к тому же останавливать и перематывать. Разработчики очень изящно оформили слоу-мо: даже капельки дождя в игре замедлялись, а враги становились беспомощными настолько, что у них можно было брать оружие прямо из рук. И даже в мультиплеер TimeShift идею bullet time добавили: игроки бросали гранаты, которые замедляли время в небольшой зоне вокруг точки взрыва.

◀ В TimeShift можно было замедлить даже капли дождя.

В БЛИЖНЕМ БОЮ

Перед популярностью bullet time не устояли и разработчики слэшеров, beat-em-up и вообще всех игр, где врагов надо не расстреливать, а рубить и дубасить. Но в этих жанрах замедление используют чаще всего иначе: слоу-мо в экшнах вроде Bayonetta и Viewtiful Joe действует на всех, кроме главных героев, и bullet time становится одним большим суперударом – потому что враги ничего сделать не могут, а игрок бьет супостатов направо и налево. И в таких жанрах замедление часто выбирается за пределы одних только боев: Байонетта, например, замораживает в слоу-мо воду и нейтрализует огонь, а Джо среди прочего опускает платформы с пропеллерами.

Больше всех из слэшеров со временем игрался, конечно, «Принц Персии» – но его эксперименты зашли далеко за пределы нашей темы. Именно что слоу-мо в The Sands of Time не слишком-то отличается от слоу-мо в Bayonetta, разве что герой тут немного замедляется. И хотя замедленная рубка врагов редко получается такой же интересной, как их замедленный отстрел, механика все равно продолжает жить, и даже в недавнем Skyrim нашелся драконий крик (суть заклинание, если кто вдруг не играл) с эффектом bullet time.

На этом идеи не иссякают: разработчики используют слоу-мо для все новых экспериментов над жанрами. В будущем Metal Gear Rising, например, мы будем замедлять время, чтобы точно выбрать траекторию удара (хотя самые активные геймеры уже делали это в Afro Samurai), а в головоломке Quantum Conundrum слоу-мо придется включать для решения пазлов. И механика уже пробралась в самые неожиданные жанры: например, в стратегии вроде Shogun 2: Total War, где можно свободно ускорять и затормаживать ход времени. И когда видишь замедление даже в гонках вроде Need for Speed: Most Wanted (речь об игре 2005 года), становится понятно, что идею уже не остановить. **СИ**

▼ Без замедления времени сложно было бы выполнять вот такие точные удары.



Александр Щербаков

КРУГЛЫЙ СТОЛ



АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ

Трэш-продюсер. Разработчик православных игр. Ведущий рубрики «Круглый стол».



АНДРЕЙ БЕЛКИН

Продюсер, преподаватель геймдизайна. Ну, вы знаете: Postal III, Swashbucklers: Blue & Grey, «Бой с тенью».



СВЯТОСЛАВ ТОРИК

В дополнительных представлениях не нуждается. Руководитель проектов в компании Q1.

Тема обсуждения:

ОБЛАЧНЫЙ ГЕЙМИНГ

АЩ: Года полтора-два назад мы уже затрагивали тему облачного гейминга – вроде бы, даже и не один раз. Но разговоры были из области «на E3 показали OnLive, как это все замечательно и интересно». А теперь OnLive, в общем-то, работает. И он работает, и Gaikai. Что изменилось? Начнем с простого вопроса: вы играете в OnLive или Gaikai?

СТ: Я на Gaikai играл в демоверсии.

АЩ: Играл, но постоянно это не делаешь?

СТ: Нет, я не пользуюсь. Пинг не позволяет.

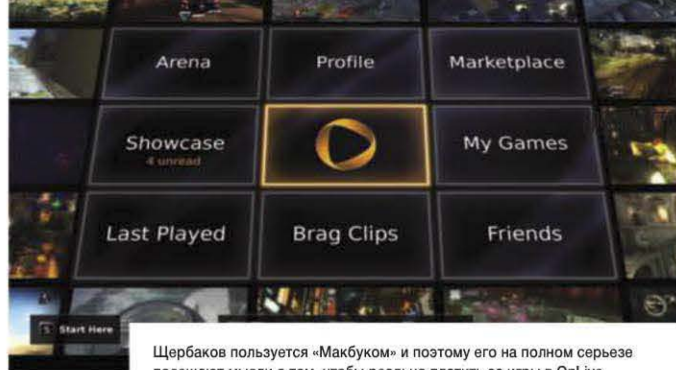
АБ: Я из академического интереса попробовал. Пользоваться пока тяжеловато.

АЩ: Почему?

АБ: Сервера далеко находятся. Официально сервис у нас не запущен. Соответственно, можно этим пытаться пользоваться. Но конкретно в нашей стране нельзя говорить о каком-то практическом результате. В целом же нормально.

СТ: Наверное, можно в какие-то пошаговые игры играть. Не подписались они с каким-нибудь Paradox?

АЩ: В принципе, в экшны тоже можно-то играть. Но смотря в какие и смотря как.



Щербаков пользуется «Макбуком» и поэтому его на полном серьезе посещают мысли о том, чтобы реально платить за игры в OnLive.

СТ: По собственному опыту могу сказать, что я играл в Arcania – которая четвертая «Готика». Нормальный пинг. Я не могу пожаловаться, что там ахтунг, меня сразу убивают. Я нормально порубил скелетов эти тридцать минут.

АЩ: Я играл, например, в Warhammer 40K: Space Marine и я был вполне доволен и скоростью, и всем. Бегаешь, убиваешь, все отлично. Где я испытывал проблемы… В некоторых гонках бывало. Во FlatOut 2, скажем, играть можно было, а вот Colin McRae: Dirt 2 – который менее аркаден и вообще сложнее – вот там, конечно, был ад.

АБ: А у тебя какой канал?

АЩ: Я не помню. Тогда у меня был, кажется, 10 Мбит – сейчас уже 15.

СТ: Пинг замерял?

АЩ: Нет.

АБ: Конкретно у меня дома проблема в том, что Интернет дерьмовый. Но это уже мои половые трудности.

СТ: Но главное в том, что слишком далеко до основного сервера.

АЩ: Да. Но тем не менее даже во многие экшны, как я и говорил, можно вполне эффективно играть. По моему опыту, невозможно играть в файтинги. Super Street Fighter IV через OnLive – это не просто пи**ец, а пи**ец в кубе. Ты не можешь даже в сторону прыгнуть. Ты нажимаешь вперед-вверх, а сработает у тебя или вперед, или вверх. И все. Это невозможно.

СТ: Может, это проблемы управления какие-то.

АЩ: Нет, это точно не проблемы управления. Я, на секундочку, когда-то прошел на PC за всех персонажей Street Fighter Alpha и без проблем мог пускать хадокены. Тут дело именно в пинге.

АБ: Объективную оценку сейчас могут дать, наверное, только те люди, которые живут в тех странах, где эти сервисы официально запущены. Где это действительно позиционируется как некий complete solution. На мой взгляд, там другие были фундаментальные проблемы. Если года два назад мы, скорее, больше рассуждали о возможностях технологии, о развитии Интернета, компресии и декомпрессии, то сейчас это все решили. И дальше будет только лучше. Проблема оказалась в экономической модели всей этой истории. С одной стороны – со стороны пользователя – есть извечный вопрос «А зачем?» С другой стороны – затраты на поддержание. Стоимость каждой запущенной игровой сессии не позволяет пока на этом зарабатывать. Ты все это запускаешь в дата-центре. Он с тебя берет деньги. Плюс электричество. Плюс каждый кластер… вот ты запустил свой Colin McRae, для тебя должен он запустить видеокарту, проц и так далее. Внутренняя стоимость этого всего – есть разные оценки. Естественно, ни Gaikai, ни OnLive ничего тебе не расскажут. Но пока что, судя по всему, обслуживание дороже, чем ты можешь снять с пользователя на данном этапе. Похоже, первым это все понял Gaikai и начал перестраиваться под модель продажи лидов. Заводит юзеров, дает им демки, дает им поиграть. Игра понравилась – вот тебе линк на магазин, где это можно приобрести домой. При таком подходе – «я хочу быстро попробовать, а потом решить» – вот что-то такое, какой-то промежуточный этап получается. Непонятно, на чем зарабатывать – вот в чем проблема.

СТ: То, о чем сейчас Андрей рассказывал, мне напомнило сервис PlayFast. Ты начинал скачивать игру и через какое-то время мог уже ее запустить и играть. Там было несколько игр представлено. Мне понравилась эта тема. Ты играл на своем компе, это не видео. И ты играл в ту часть, которую ты уже скачал. Вероятно, игры как-то модифицировались под это.

АБ: Да. С ними плотно работали коллеги из Gama-Gama. По сути они модифицировали билд, который ты им предоставлял. Они подготавливали, разбивая контент таким образом, чтобы ты мог скачать небольшой объем ресурсов, запустить сессию, а дальше оно в фоновом режиме уже продолжало докачиваться.

СТ: Но фактически это тоже была демка, которая позволяла поиграть 30 минут.

АБ: На мой взгляд, это изначально было мертворожденной концепцией.

СТ: Потому что там билды приходилось подтачивать?

АБ: Да. И структура игр была разной. Где-то надо было ее переделывать. Где-то это было возможно, а где-то в принципе невозможно – начинали лезть какие-то артефакты. Ну и главное, опять же, это все было очень локально. Заставить юзеров платить за это было сложно. Все очень классно, но никто не платит. Вбухали кучу денег, разработали технологию и столкнулись сначала с первой проблемой: где взять каталог? А потом – как еще и заставить всех за это платить. Особенно в нашей стране, где Rutracker – главная digital distribution platform. И с ним приходится конкурировать всем. И конкуренция эта не выдерживает никакой критики.

СТ: Раньше еще были локалки, но сейчас с ними проблем поменьше. Раньше все домовые сети от локалок отталкивались, а теперь человек подключается к провайдеру и может даже и не знать, что у него есть сетевой ресурс.

АБ: Но это, скорее в столицах. А в регионах ситуация немного иная.

СТ: Да, там даже пиратка на дисках до сих пор продается.

АБ: Так что основной challenge облачных сервисов, мне кажется, заключается именно в том, о чем я говорил. Стратегия OnLive и Gaikai, конечно, прослеживается. Одни в Samsung полезли, другие в другой конкурирующий телевизор. Эти пытаются пойти в партнерку с одним консольным вендором, другой, видимо, с другим. Ждем анонсов, в общем. Идут поиски развития сервиса, потому что в чистом виде парадигма двухлетней давности не работает. Помню, на GDC я был на семинаре OnLive, где они презентовали свое SDK для адаптирования игр под тачскрин. Они ведь сейчас развивают идею стриминга под iOS и другие мобильные платформы.

СТ: Как этим управлять-то?

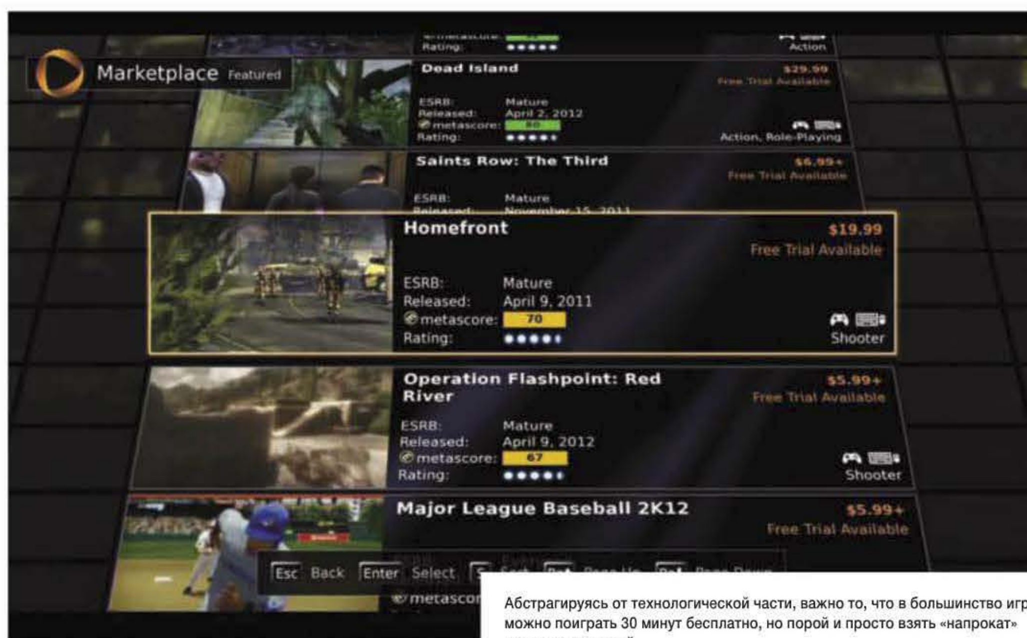
АБ: Они дают возможность и периферийку подключать, и визуальный интерфейс. Тебе дают SDK и ты там подпиливаешь.

АЩ: Я скачал ради интереса приложение OnLive для iPad. Но так как я пытался подключиться к тормозному вай-фаю, мне предложили подержаться – оно даже не запустилось.

АБ: Народ, в общем, пытается диверсифицироваться, потому что в изначальной парадигме есть серьезные идеологические проблемы.

АЩ: Да, и в частности, готовы ли вообще за это платить пользователи.

АБ: Именно. И с другой стороны насколько дешев у тебя сервис. А получается, что он нифига не дешев с точки зрения костов. Ты на себя берешь все проблемы юзера, купил ему железо, купил каталог



Абстрагируясь от технологической части, важно то, что в большинстве игр можно поиграть 30 минут бесплатно, но порой и просто взять «напрокат» на несколько дней.

игр, еще и за электричество заплатил. И надо это отбить. Если это в чистом виде переложить на юзера, то мотивация упадет у человека примерно до нуля. В чем тогда смысл?

АЩ: Даже в текущем виде там есть, на самом деле, разные плюсы. У того же OnLive есть бандлы. Плюс он работает и как рентал-сервис. Ты можешь взять игру напрокат. Далеко не любую, но можешь. Это очень удобно. Я всерьез задумывался не взять ли мне в аренду тот же самый Warhammer 40K: Space Marine. Платить за такую игру полную стоимость, наверное, нет никакого смысла. Я в нее за два дня наиграюсь. Но взять ее в аренду на те самые два дня и за пять долларов – это отличный вариант.

СТ: Людям еще нужно отучить себя от вещизма. Потому что когда ты покупаешь игру – или даже берешь в аренду – ты получаешь диск, картридж, какой-то физический носитель. А тут ты просто в течение двух суток просто можешь зайти на сервис. Плевать, что у тебя будет за связь. Плевать, что у них будет за связь, какие будут пинги. У тебя есть двое суток.

АЩ: Ну, я-то поиграл полчаса в бесплатную триалку и понял, что в эту игру на OnLive можно играть, связь позволяет. А идею аренды я всячески поддерживаю. Когда у нас лет десять тому назад были всякие прокаты видеокассет – это было отлично. Пришел, взял на пару дней, потом вернул. И мне не важно было подержать кассету в руках, мне важно было посмотреть фильм. Это всего лишь прокат, я себе не покупаю вещь в коллекцию на полку. Тут то же самое.

СТ: С тем же успехом можно было бы подключить кабельное и посмотреть полтора часа то, что тебе надо. Оно не твое, тебе не принадлежит, но картинка на это полтора часа – твоя.

АЩ: Это другое, тогда нельзя было выбирать конкретный фильм.

АБ: Сейчас иначе, сейчас выбрать можно, фильмы on demand. Здесь получается фактически games on demand.

АЩ: Это удобно. И для пользователя я вижу тут только экономию. И если себестоимость этого «пира духа» будет падать – а она будет – за этим будущее.

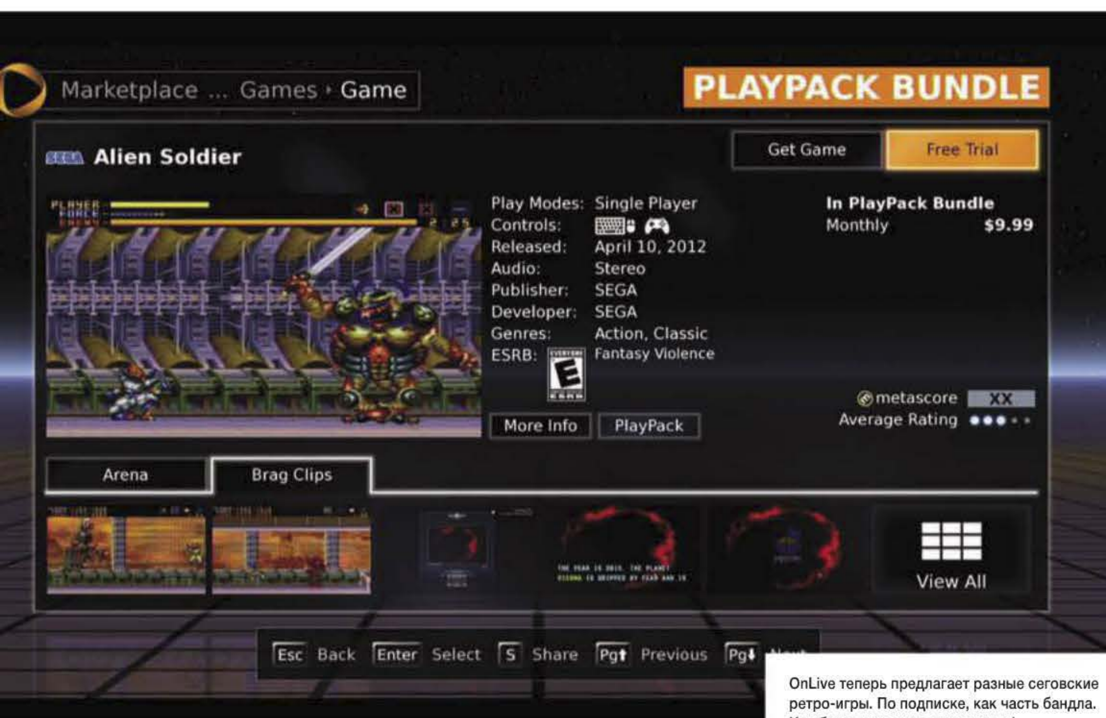
АБ: В конечном итоге, я думаю, все придет именно сюда. Но в несколько более дальней перспективе, чем это казалось года два назад. Не такими все семимильными шагами развивается. Может быть, еще лет пять-семь подождать нужно.

АЩ: Да, очевидно, что произойдет это не завтра. Но выгодно это всем. Это же, разумеется, решает еще и кучу проблем на конце правообладателя – убивает пиратство.

СТ: К тому же в облачном гейминге есть еще один дополнительный положительный момент – античит. Ты не можешь ничего подделать, ничего не можешь сделать с игрой. Если Battlefield 3 выйдет на Gaikai и до сервера у меня будет пинг меньше пятидесяти, то я, может быть, куплю себе право играть в Battlefield 3 через этот сервис. Потому что сейчас я в него играть не могу из-за читеров.



Функция, когда можно посмотреть игровую сессию другого пользователя, впечатляет. Но социальные элементы порой выводят из себя.



OnLive теперь предлагает разные сеговские ретро-игры. По подписке, как часть бандла. Как будто у нас нет эмуляторов!

АБ: Там вообще открывается масса возможностей. Ты как разработчик не привязан к платформе, не привязан к системным требованиям. Я вообще могу создавать игру, условно говоря, под какой-то абстрактный мейнфрейм. Можешь взять себе столько вычислительных мощностей, сколько хочешь. А дальше я не думаю о проблеме запихивание этого всего в триста мегабайт. Вообще если вспомнить развитие вычислительной техники, там же сначала развивалось все именно как мейнфрейм. Это потом небезызвестные дядьки стали в гараже собирать персональные компьютеры и позиционировать их как домашние устройства. А сначала было аккумулирование вычислительной мощности, дата-центры, а дальше просто передача результата – в виде, например, перфокарт или у кого что там было.

СТ: Продавалось машинное время.

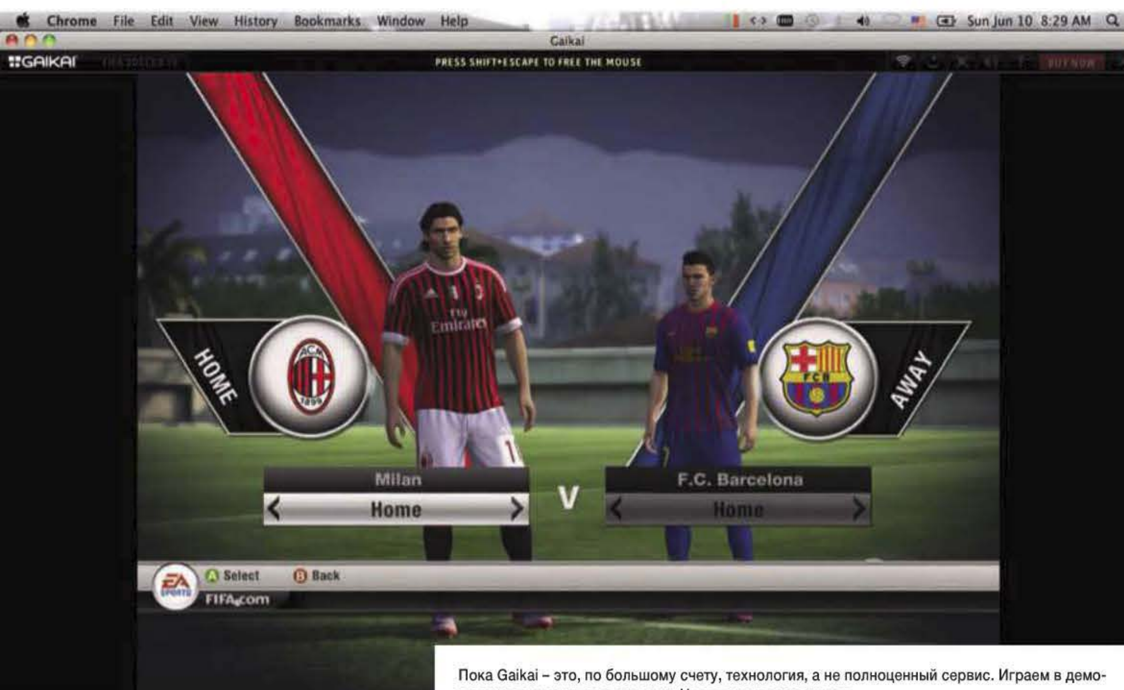
АБ: Совершенно верно. По сути сейчас все идет к тому, что мы будем иметь некие суперкомпьютеры, устойчивый канал связь, устройства вывода и устройства ввода. И будет всем счастье. Как вы считаете, Александр? «Сталин против марсиан» в облаке!

АЩ: Если косты падают, если это сможет сделать каждая собака, арендовав железку в дата-центре – конечно! Косты упали и наш человек в Бердичеве… Это не фигура речи, у нас действительно есть специальный человек в Бердичеве и у него сервера – правда, конечно, не в этом замечательном городе, а в Западной Европе все-таки – звоним ему, настраиваем и вот вам Сталин с марсианами в облаке. А при текущем уровне развития технологий и их стоимости понятно, что независимый разработчик размером, условно, меньше Electronic Arts, может сосать петушки.

АБ: Еще одна проблема – это проблема контента. У нас два сервиса, которые начали рано рыть в «облачном» направлении и достигли каких-то результатов. Первыми столкнулись со всеми проблемами, о которых мы говорили. Но у них нет своего контента, они крайне зависимы от всех других господ, которые находятся на этом рынке и этим контентом владеют. И они сидят и думают, нужно ли мне дружить с этими парнями если я сам способен сам развить подобную технологию и по сути задушить этих гадов своей финансовой мощью. А главное каталогом, который даже в случае апокалипсиса гарантирует мне определенное количество пользователей.

АЩ: Зачастую даже и большой каталог не нужен. Потому что если это какой-нибудь Blizzard, достаточно выпустить одну игру и сказать, что Battle.net теперь облачный, всем привет.

АБ: Типа того. Возьму я новый World of Warcraft – который Titan – и сделаю две опции: хочешь олдскул – качай игру, а вот еще и ньюскул и всякие плюшки за аккаунт, если ты играешь у меня в «облаке». И таким образом перетаскивать ау-



Пока Gaikai – это, по большому счету, технология, а не полноценный сервис. Играем в демо-версию, потом идем в магазин. Но все скоро изменится.

диторию к себе в облачный сервис. И тут тоже начинается интересная возня. С одной стороны говорят, что, чуваки, зачем вы в бутылку лезете, мы же все уже сделали, все написали, все уже работает. Более того, с телевизорами договорились, сейчас еще и с вендорами договоримся. Чего вы за**паетесь, давайте нам контент и будем всем счастье. А с другой стороны сидят и думают. Я это к тому, что такие вещи тормозят развитие. Пока этот думает и тот думает, они не могут нормально развиваться потому что нет контента. Некоторым издателем интереснее напрямую продавать свои тайтлы.

СГ: Origin уже и чужие каталоги собирается брать.

АБ: Да, они говорят, что если вы хотите, у нас есть Origin, где девственная нераспуганная аудитория, давайте к нам.

АЩ: Хотя очевидно, что на данном этапе – да и в ближайшем будущем тоже – пользователи идут туда не за этим. А за тем, что издает сама Electronic Arts.

АБ: Другое дело, что расклад сил в цифровой дистибуции на PC таковa, что такие вещи крайне проблематично создать. Чарты всех цифровых продаж – где-то 92% продает Steam. Остальные 8% – это совокупно все эти GamersGate, Direct2Drive, Impulse и вся эта педерастия.

СГ: Ладно, хрен с ним, предположим потеряли «облачники» мажорный издателей. Кого? Electronic Arts. Хорошо, кто еще? Может быть Ubisoft когда-нибудь рванет. Но вряд ли, они и Uplay-то доработать не могут. По сути, кроме EA терять больше некого. Это 20% рынка или сколько там.

АБ: Еще у нас есть три консольных вендора, которые обладают большим количеством IP и своими топовыми тайтлами. Есть слухи, что будут договоренности в этой области. Но вот про Microsoft я ничего не знаю. И что думает там себе Nintendo. Как мы будем жить в нашем светлом облачном будущем без Paper Mario? (смеется)

АЩ: Я не смогу. Я и сейчас не живу.

СГ: Скачать для 3DS игру из нинтендовского магазина – это пять минут.

АЩ: А вдруг мне не понравится игра? Я хочу на нее посмотреть бесплатно 30 минут. Может она плохая? (смеется)

АБ: Очевидно, что там идут какие-то трения и попытки найти правду в этом изменчивом мире.

СГ: Если посмотреть сейчас последние анонсы, пре-E3 дайрик, то там продолжается идеология Wii и 3DS, и очень много социалки. Просто ну очень много. Заходишь в игру, например, в Mario, хочешь перейти на следующий уровень, передвигаешь человечка и тебе сразу три коммента от каких-то рандомных чуваков: «Какой сложный уровень!», «Последнего босса надо убивать в прыжке вниз головой!» и третий вообще «Fuck you!». Я не хочу сюда попасть, уберите это, пожалуйста!

АЩ: Меня это и в OnLive несколько выбешивает. Там же тоже социалочку внедрили. Ты начинаешь играть в какую-нибудь гонку и тут тебе сообщение, что какой-то пидорас подключился и смотрит, как ты играешь.

АБ: Должно быть развитие: пошли SMS, чтобы на 60 часов запретить говнюкам смотреть, как ты играешь.

АЩ: В OnLive еще зритель может и выражать свое мнение по поводу того, как ты играешь, там есть cheers и jeers. Типа: «Лошара, хреново играешь». Я в Bastion бью противника, а тут этот зритель-урод мне большой палец показывает. Да исчезни ты уже!

АБ: Знаешь, что мне интересно? Будут ли два этих облачных сервиса пытаться строить какую-то инфраструктуру в нашей стране. Самостоятельно или же кто-то из известных нам персоналий сможет договориться с ними о некоем партнерстве.

СГ: А пытался кто-то?

АБ: Предпринимались попытки. Есть совсем смешные истории, не буду говорить, с кем связанные. Я вот два года назад просто разговаривал с чуваком из Gaikai насчет того, какие у них планы – интересно же. Какая у них политика партии по регионам. Они и говорят, что мы ничего не лицензируем, но, возможно, на каких-то территориях будем искать партнеров, но по-максимуму будем стараться сами.

СГ: И вот пока мы тут говорим, пришли новости с E3. Дэвид Перри сообщил, что они подписались с Samsung. И Gaikai будет на Smart TV представлен и бета уже в июле.

АЩ: Да, и стал сжигать все вокруг, рассказывая, что Samsung теперь в одном ряду с приставочными вендорами. И вообще, вольно цитирую, что «в то время, как приставочная аудитория падает до нуля…»

СГ: «Zero audience».

СГ: И главное, что теперь любой PC-контроллер, у которого есть USB, можно воткнуть в разъем на телевизоре.

АЩ: У меня нет такого разъема.

СГ: Это потому что у тебя Smart TV нет.

АБ: Ты хоть знаешь, что это такое?

АЩ: Я почитаю в «Википедии».

СГ: Это фактически такая операционка, встроенная в телевизор. Она позволяет запускать Skype, игры типа Lines и что-то, что скачивается из самсунговского магазина. И теперь в июле нам оттуда будет улыбаться Дэвид Перри. «Мы не пытаемся продавать игры тем, у кого есть уже две приставки. Мы просто открываем новый рынок». И вообще, мол, они могут добавить к сервису любое устройство в любое время. Потому что Samsung будет поддерживать еще и свои планшеты, которых у него тысячи и милиионы. Не говоря уже про смартфоны.

АЩ: Zero audience! Приставкам конец, покупаем телевизоры.

АБ: В целом, конечно, Перри прав. Но все это не завтра. Да, «коробкам» конец. Вся эта экономическая модель, которая десятилетиями кормила игровую индустрию, вся эта парадигма умирает. Она не дает нужного результата. Один геморрой. Другое дело, что Дэвид Перри, как такой буревестник, революционер…

АЩ: …хочет денег.

АБ: Когда вот в баварских пивных начали кричать? Сколько времени прошло от первых криков до известных событий?

АЩ: С чем ты только что сравнил облачный гейминг? **СИ**



Запустить демо в браузере – это удобно. Но смысл облачного гейминга не в этом.

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

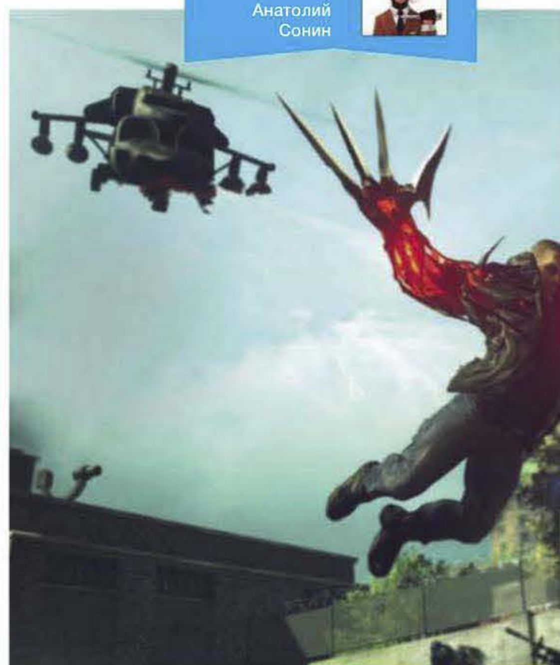


Анатолий Сонин

Prototype 2

КТО-ТО ДОЛЖЕН ЭТО СКАЗАТЬ: PROTOTYPE НЕ БЫЛ ХОРОШЕЙ ИГРОЙ. НО ОН БЫЛ, ПРИЗНАЕМ, ИГРОЙ ОЧЕНЬ ВЕСЕЛОЙ: ТАМ НЕЛЬЗЯ БЫЛО НАСЛАДИТЬСЯ ГРАФИКОЙ, ПРОНИКНУТЬСЯ СЮЖЕТОМ И ОКУНУТЬСЯ В ДРАМУ, НО МОЖНО БЫЛО ЕСТЬ ЛЮДЕЙ, ПРОТЫКАТЬ ЛЮДЕЙ, А ТАКЖЕ БРАТЬ ЛЮДЕЙ ПОДМЫШКУ, ПОДНИМАТЬСЯ С НИМИ НА ЭМПАЙР-СТЕЙТ И С КРИКОМ «КИНГ-КОНГ ЖИИИВ!» БРОСАТЬ ИХ В ЗАКАТ. НЕКОТОРЫМ ДЛЯ СЧАСТЬЯ БОЛЬШЕГО НЕ НУЖНО – И КТО МЫ ТАКИЕ, ЧТОБЫ ОСУЖДАТЬ.

7.5
ОЦЕНКА



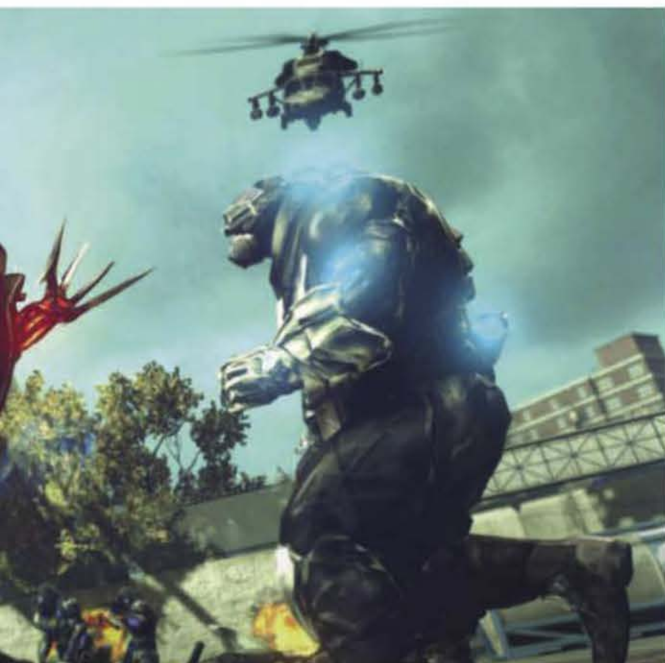
Платформа: Windows, PlayStation 3, Xbox 360 **Жанр:** action-adventure.third-person.modern **Издатель:** Activision
Разработчик: Radical Entertainment **Страна происхождения:** Канада

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PlayStation 3, Xbox 360, Windows

RADNET EDITION

Издатели нынче любят бороться с рынком подержанных игр – и для Prototype 2 тоже придумали механизм, поощряющий покупку новых копий. К каждому диску тут прилагается код для входа в так называемую систему Radnet, через которую разработчики вливают в игру дополнительные задания. Поток миссий прекратится в июне, а до тех пор геймеры будут каждую неделю видеть в Prototype 2 что-нибудь свеженькое. И к заданиям прилагаются награды – например, через Radnet можно открыть возможность играть за Алекса Мерсера.







Самое фантастическое на этой картинке – воротник Хэллера.







Нью-Йорк во второй части выглядит намного более живым, чем в первой.

Некоторые враги даже летать умеют, но в сюжетной кампании такие птички встречаются ровно один раз.

Prototype 2 классифицировать сложней: авторы явно увидели свои слабые места и как раз на них поднажали. Придумали эмоциональную историю, обновили движок, оживили город и слегка убавили градус безумия, чтобы дать игроку чуть больше контроля – все это полезно и даже необходимо для массового успеха сериала. Prototype 2 в итоге получился игрой безудержно веселой, но безоговорочно удачного сиквела из него все-таки не вышло.

КОРПОРАЦИЯ МОНСТРОВ

Самой очевидной прорехой новой игры оказался сюжет. На бумаге он выглядит идеально: главный герой сиквела, Джеймс Хэллер, отправился служить отечеству в Ирак, оставив свою жену с дочкой в Нью-Йорке. Нью-Йорк же оказался опасней Багдада: в городе началась вторая волна инфекции, которую, по слухам, запустил тот самый Алекс Мерсер, главгерой первой части. Жена и дочь Хэллера погибают в заварушке, а сам Хэллер, отчаявшийся и готовый к смерти, отправляется в эпицентр заражения, чтобы найти и убить Мерсера.

На словах не история, а конфетка. На деле – не конфетка совсем. Да, будет тут эпичное противостояние двух героев и будут драки с другими разумными мутантами, но большая часть кампании забита чем-то абсолютно бессмысленным. Мы ищем и поглощаем каких-то ученых, внедряемся в какие-то отряды солдат и разгадываем тайны, которые все становятся очевидными на десятой минуте игры. Сюжет тянет кампанию на дно – и это тот редкий случай, когда ролики лучше пропускать, а сценарий придумывать самому. Можете представить, что это игра по «Рассвету мертвецов» или ответвление Resident Evil (что не так уж и далеко от правды, если подумать) – будет гарантированно логичней, чем весь тот бред, который написали сами разработчики.

История, которой нет, подчеркивается отечественным переводом, которого лучше бы не было. Матерный и, простите, нигерский язык Prototype 2 на русском звучит слегка по-детски, глуповато – и солдаты тут рады выкрикивать фразы вроде «Нью-Йорк в жопе!», «мы в жопе!» и даже чересчур буквальное «иди в жопу, кусок говна!». Вроде бы все нормально, но постоянные «жопы» и «блины» режут слух.

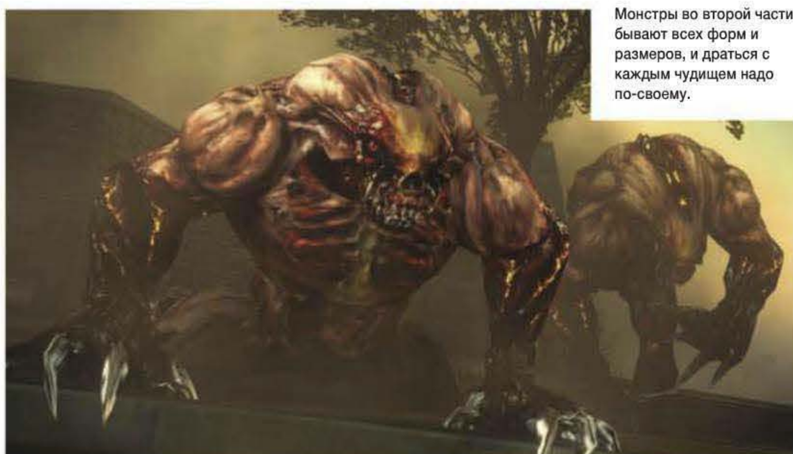
ЭПИЦЕНТР

В нашем огромном и прекрасном мире все – от вертикальных мегаполисов Дальнего Востока до сугубо горизонтальных трущоб Ближнего – может кого-то удивить, восхитить и затронуть до глубины души. Все, кроме Нью-Йорка, который достал каждого обитателя планеты. Мстители еле успели тут отомстить и быстренько освободили теплое местечко для Человека-Паука, а Prototype опять тянет нас в этот проклятый город. И ведь ничего не сделаешь: мегаполис с очевидно наибольшей концентрацией платежеспособных геймеров заселили в первой игре зомби, и во второй части инфекция лишь продолжает расползаться.

Саму локацию, впрочем, сильно переработали: если в оригинальном Prototype был доступен только Манхэттен, то теперь появились еще острова «зеленой» и «желтой» зоны –



Во второй части характер Алекса не узнать – уже и не вспомнишь, что когда-то мы за этого маньяка играли. Хотя Хэллер не шибко лучше: всю игру матюгается и гражданских убивает.



Монстры во второй части бывают всех форм и размеров, и драться с каждым чудищем надо по-своему.

по сути Бронкс и Бруклин. Теперь, то есть, в игре можно воссоздать почти все приключения Нико Беллика от начала до конца – сэкономите тысячу рублей. Сам Манхэттен в сиквеле тоже изменился: он на этот раз стоит в руинах и под мощностью нового движка смотрится очень красиво.

Картинка в Prototype 2 преобразилась, и в статике игра готова даже потягаться с inFamous 2 – освещение честно работает, погода замечательно меняет настрой, а моделька Хэллера смотрится так хорошо, что ее хоть сегодня же в какой-нибудь шутер вставляй. В динамике, впрочем, оголяются проблемы: анимация опять дерганая, герой цепляется за углы зданий и проходит ступнями через мелкие бордюры (или подоконники, когда как), враги запинаются друг о друга, а машины всегда готовы зависнуть в воздухе. Игра стала опрятней, но по современным меркам она все еще грубая и неотесанная.

КОМИКСЫ

События двух игр Prototype издатель решил связать комиксами – логичный медиум для такого сериала. В общей сумме под брендом Prototype 2 вышло шесть выпусков рисованных историй: два про Мерсера, два про Хэллера и два про то, как гражданские пытались выбраться из красной зоны, а по дороге познакомились со всеми персонажами Prototype 2.

Комиксы эти, как ни странно, не только не помогают раскрыть характеры персонажей, но даже еще сильней всех запутывают. Хэллера в его истории, например, находит и пытается завербовать Черный Дозор (дело происходит еще в Ираке) – но в итоге наш новый герой проявляет сострадание к одной из жертв дозорных и не проходит отбор. Хэллер! Сострадание! Со словами «если кого-то можно убить, еще не значит, что убивать нужно»! В самой-то игре он, кажется, ни одного персонажа живым не оставит. А если оставит, то обматерит как следует.

А Алекс Мерсер, как выясняется из его линейки комиксов, уехал



после событий первой игры из Нью-Йорка и путешествовал по миру (даже в Москву заехал), пока не осел на севере США, скрываясь под личиной писателя и играя с соседями в шахматы. Мерсер! В шахматы! Но эта история хотя бы частично объясняет, почему Алекс так изменился в сиквеле – его все предали, и он окончательно разочаровался в человечестве.



ХЭЛЛЕР ПРОТИВ КОМПЛЕМЕНТАЦИИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

От всех этих мелких шероховатостей, правда, прекрасно отвлекают безумные игровые механики. У Хэллера чуть меньше трюков, чем у Мерсера, но каждый прием вписывается в игру органично и место свое в бою находит замечательно. Когти и меч работают классическим оружием для ближнего боя, руки-молоты помогают разбрасывать в стороны толпы врагов, цепью Хэллер притягивает противников к себе и подтягивается, например, к вертолетам, а щупальца работают на средние дистанции и оставляют на уровнях шикарные гирлянды из человеческих органов. Первый бой с щупальцами вместо ладошек гарантированно приведет вас в легкое замешательство: по полю сражения растянутся мерзкие кровавые сопли, на которые будут нанизаны разорванные тушки только что почивших врагов. Никогда еще игры настолько очевидным языком не делали из главного героя больного монстра.











Автоматики очень быстро становятся бесполезными на фоне монструозных способней Хэллера.

Еще тут есть добивания, есть спецприемы вроде призыва мутантов, есть автоматы, гранатометы и базуки, которые никто не запрещает использовать. Можно угонять танки и вертолеты и, конечно, можно пожирать людей – для восполнения здоровья, изменения облика или даже создания ходячей бомбы.

Механик, как видите, целая туча – и подаются они очень медленно, мелкими дозами. Первые несколько часов вы просто кушаете солдат, проникаете на базы и возитесь с неуклюжим стелсом – и это довольно уныло. Но потом начинаете открывать мутации, начинаете воровать транспорт, находить оружие – и игра с каждой минутой становится все интересней и интересней, пока внезапно не случается конец. Только все открыл, только стало весело, как тут же сюжет заканчивается и разработчики оставляют вас наедине с бестолковыми побочными заданиями. Другое дело, что заданий этих на отдельную игру наберется.

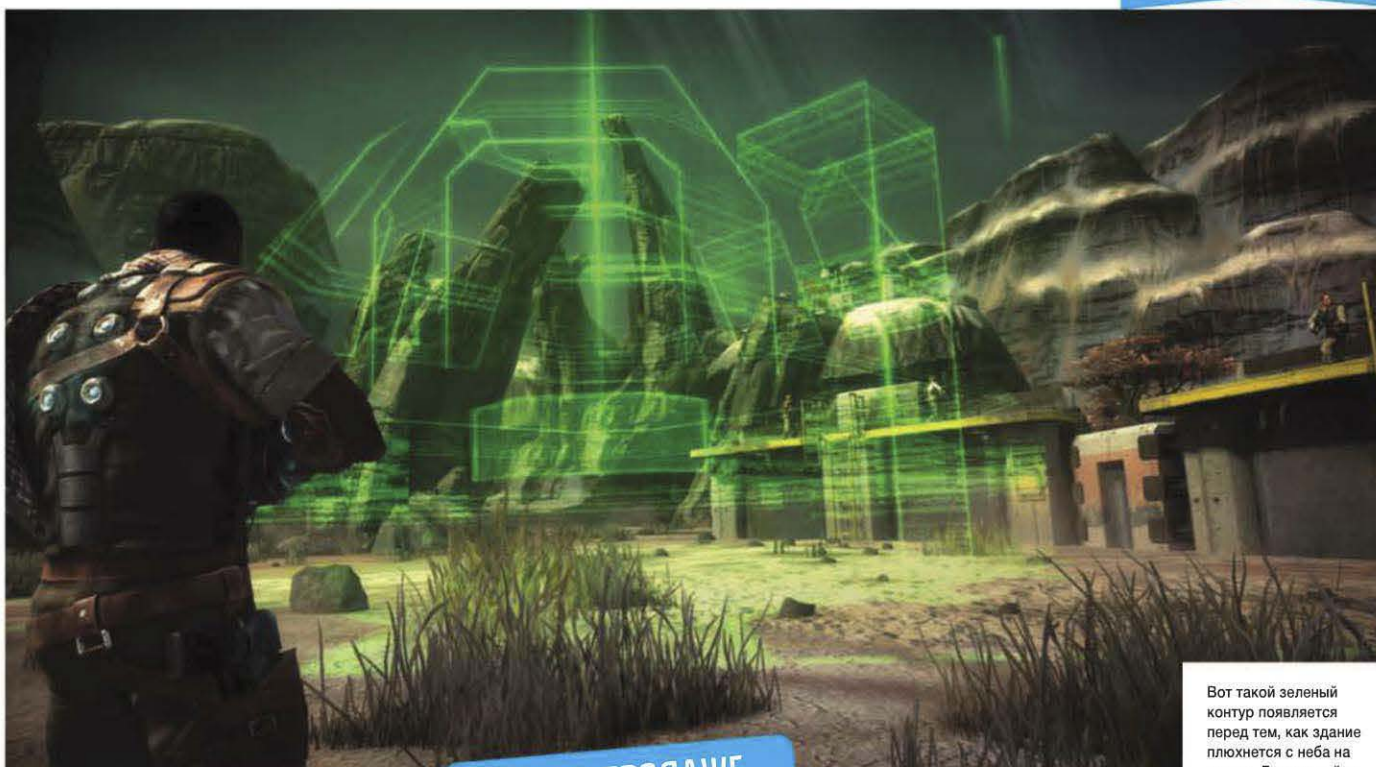
Единственное, что никак принципиально не меняется на протяжении всей кампании, – это способ передвижения Хэллера по городу. Вы с самых первых миссий умеете высоко прыгать, бегать по стенам и парить над городом как Бэтмен – и все это можно понемногу прокачивать. Хотя качать акробатику никакого смысла нет – для миссий она совершенно некритична.

Боевые навыки в Prototype 2 тоже развиваются забавы ради, а не от жизни сложной: игра со времен первой части стала намного проще и даже боссами своими напугать не может. Учитывая общую суматошность происходящего, ничего плохого в пониженной сложности нет – наоборот, еще четче ощущаешь себя всесильным полубогом.

И как раз ощущение вседозволенности и отличает Prototype от других игр с открытым миром. Приятно, что во второй части это не изменилось. И хотя сиквел с его множеством проблем не сумел вывести сериал на новую высоту, относительный успех первой части он все же зафиксировал. СИ

Анатолий Сонин





Вот такой зеленый контур появляется перед тем, как здание плюхнется с неба на землю. Лучше отойти.

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PlayStation 3

Starhawk

В СКУЧНЫЙ И РОВНЫЙ ЛАНДШАФТ ОНЛАЙНОВЫХ ШУТЕРОВ STARHAWK ВКЛИНИВАЕТСЯ, КАК ГИГАНТСКИЙ РОБОТ В КАРТИНУ ВАСНЕЦОВА – ТАКОГО ЗДЕСЬ НЕ ЖДАЛИ, НЕ ВИДЕЛИ, И НЕ ФАКТ, ЧТО ГОТОВЫ ПРИНЯТЬ. КОСМИЧЕСКИЕ БИТВЫ И МЕХИ-ТРАНСФОРМЕРЫ, ПОЛЕТЫ НА ДЖЕТПАКАХ И ДЕСАНТИРОВАНИЕ ИЗ ВЕРХНИХ СЛОЕВ АТМОСФЕРЫ, ПОСТРОЙКА ЗДАНИЙ, ТАНКОВЫЕ ПЕРЕСТРЕЛКИ И ГОНКИ НА БАЙКАХ – STARHAWK СМЕШИВАЕТ ВСЕ ЭТО В АБСОЛЮТНО НЕСУРАЗНЫЙ, НО ДИКО ИНТЕРЕСНЫЙ ОНЛАЙН-ШУТЕР. ВЫ НЕ ПОЙМЕТЕ, ВО ЧТО ВЫ ТОЛЬКО ЧТО ПОИГРАЛИ, НО ОТКЛАДЫВАТЬ КОНТРОЛЛЕР НЕ ЗАХОТИТЕ.

Издатель: SCEE Разработчик: LightBox Interactive, SCE Santa Monica
Платформы: PlayStation 3 Страна происхождения: США



Сюжет подается не роликами на движке, а вот такими анимированными комиксами. Выглядит прилично, но не более.



Starhawk, как многие знают, служит духовным наследником Warhawk – и вместе со своей предшественницей все фишки ставит на мультиплеер. Да, тут есть сингл, но это лишь наскоро слепленный туториал, который своей невнятной историей, размазанной на пять часов геймплея, никого в наши дни не заинтересует и не привлечет. Хотя пытается: тут неплохой сеттинг космического вестерна в духе Borderlands, отличная графика с плавной, опрятной анимацией, и даже драму какую-никакую нагнать стараются.

История в сингле посвящена наемникам на дальнем космическом фронтире, которые помогают шахтерам будущего добывать ресурс под названием рифт (rift). Рифт этот служит не только источником энергии, но еще и сильным наркотиком, который вызывает привыкание в комплекте с ужасающими мутациями – и главный герой сражается за него с вооруженными шайками мутантов-наркоманов, желающих отбить рудник у нормальных цивилизованных людей. На фоне всего этого развивается сюжет о сложном прошлом протагониста, но в итоге история оказывается предсказуемой, глупой и бессмысленной. Такой сингл в наше время и выеденного яйца не стоит.

Но своей обучающей природы одиночная кампания не стесняется, она последовательно дает игроку то одну, то другую механику и показывает, что с ней делать. И механик здесь вагон. Пока научитесь водить танк и с умом переключаться между двумя его орудиями, пока разберетесь с джетпаками и перестанете падать с космических платформ, пока поймете, как управлять титульными хоуками – пока вы все это сделаете, кампания сама собой и закончится. И те же хоуки – роботы, которые умеют трансформироваться в самолеты, – меняют геймплей так сильно, что с наскока асом в них никто не станет. Когда переключаешься в режим самолета, игра превращается будто бы в римейк X-Wing: вы пытаетесь зайти врагам в хвост и навести орудие, уворачиваетесь от ракет и даже бочки делаете.

Но самой революционной частью геймплея стало не все это, а возможность сбрасывать с орбиты здания прямо на уровень. Выбираете из меню постройку, находите под нее место – и башня, бункер или даже танковый завод с грохотом втесывается в землю перед вами. Так, кстати, и убить можно – хоть врагов, хоть самого себя, дурака

неосторожного. Платить за постройку зданий надо ресурсами, которые постепенно набираются на базе, даются за убийства, а иногда и просто валяются на карте.

Зданий этих много, и функцию каждого сингл пытается до вас донести – но в итоге слегка привирает и приукрашивает. Когда впервые выходишь онлайн, понимаешь, что, как любят говорить профессора на первой лекции, «надо забыть все, чему учили». Потому что с живыми игроками и в безумной динамике онлайн-матча одни тактики оказываются слабей, другие сильней, а третьи приобретают совершенно новые свойства. Турели, например, прекрасно отбивают мутантов в сингле, но в мультиплеере подрываются за считанные секунды. Хоуки, которые были не убиваемы в кампании, в онлайне даже от автоматных очередей разваливаются на кусочки. Зато байки, абсолютно бесполезные по сюжету байки, в руках умелого игрока становятся орудием на все случаи жизни. Байкеры могут спамить базу врага в начале матча, давить солдат и проводить эталонный «зерг раш», они могут брать ракетницу и подрывать здания, хоуки и даже танки. Но все это делать сложно, для всего этого нужен навык – и это абсолютно правильная ситуация в онлайновом шутере.

ВОЗВЕДЕНИЕ И ОБОРОНА БАЗЫ ОСТАЕТСЯ КЛЮЧЕВОЙ МЕХАНИКОЙ В КАЖДОМ ИЗ РЕЖИМОВ И ДАЕТ ИГРЕ УНИКАЛЬНУЮ ТАКТИЧЕСКУЮ СОСТАВЛЯЮЩУЮ – И УНИКАЛЬНЫЙ ГЕЙМПЛЕЙ

Мультиплеер предлагает четыре режима: захват флага, удержание точек, командный дефматч и поединок всех против всех на хоуках. Звучит вполне традиционно, но возможность постройки базы полностью меняет классический для жанра ход онлайновых боев. Захват флага в Starhawk превратился в игру «форт на форт» – каждая сторона отстраивает эпичнейшее укрепление вокруг своего флага и давит огнем всех, кто пытается подойти. В удержании точек акцент на отстройку сбавляется: тут игроки постоянно двигаются и пытаются захватить все новые территории, а поэтому и большие базы возводятся медленно. Наконец, в командном дефматче на здания обращают внимания еще чуть меньше – тут убивать надо, а не дома строить. Но возведение и оборона базы остается ключевой механикой в каждом из режимов (кроме дуэлей хоуков, очевидно – там вообще строить не разрешают) и дает игре уникальную тактическую составляющую – и уникальный геймплей.





▲ Хороших космических боев не было так долго, что от Starhawk случаются приступы ностальгии с воспоминаниями о «Паркане».

▼ Хоуки оказываются неожиданно сильными врагами для танков – особенно со снарядами для бомбардировки.







Как и принято сейчас в приличных домах, Starhawk предлагает онлайновую раскачку: с набором опыта вы открываете возможности кастомизации и новые умения для персонажа. Неожиданный финт: чтобы получить умение, нужно не только вкачать в него очки навыков, но и выполнить определенное задание в игре – например, убить десяток врагов ножом за матч. За счет прокачки мультиплеер становится ужасно затягивающим, но даже он не идеален.

Баланс игры пока хромает, и даже разработчики это понимают: они уже выпустили патч, который серьезно изменил силы танков и хоуков – казалось бы, такие вещи надо делать в бета-тестировании. И даже сейчас, после патча, многие жалуются, что танки остались слишком сильными: действительно, длинные матчи почти всегда скатываются под конец в танковые поединки. Другая проблема в том, что матчи Starhawk не очень хорошо подходят для игры со случайной командой: с незнакомцами невозможно договориться о планах отстройки базы, и можно потерять кучу времени на сбор ресурсов, а построить в итоге абсолютно ненужный домик. Иногда, впрочем, команда срабатывается без всяких слов и давит врагу на больное место – и это лучшие моменты Starhawk.

Но стоит ли жаловаться? В конце концов, Starhawk смешал в своем мультиплеере детали самых разных игр – иногда это космический симулятор, иногда танковая аркада, иногда стратегия, иногда шутер с джетпаками. Удивительно, что баланс тут вообще есть, а мелкие проблемы такой игре можно и простить. Даже в нынешнем несовершенном виде Starhawk остается одним из самых свежих онлайновых проектов последних лет и определенно заслуживает внимания. Только не вздумайте покупать его ради сингла. **СИ**

Юрий «Voron» Левандовский



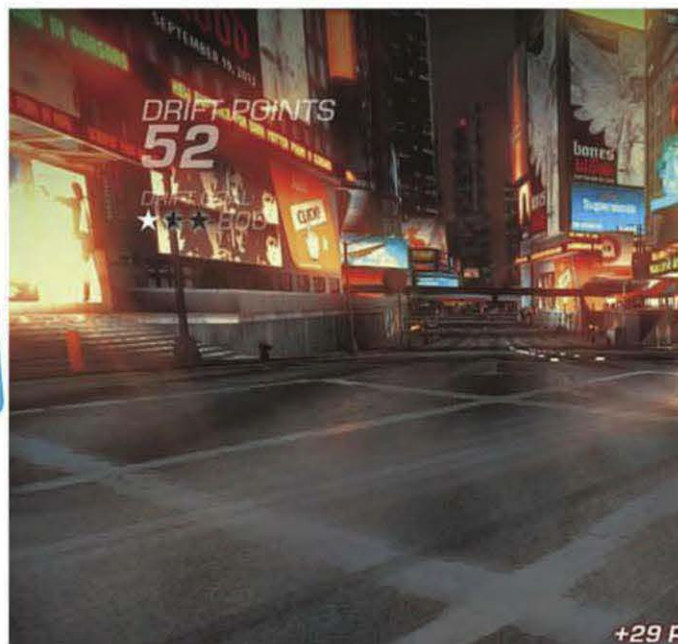
Ridge Racer: Unbounded

ОДИН ИЗ ГЛАВНЫХ ДОЛГОЖИТЕЛЕЙ В ЖАНРЕ АРКАДНЫХ ГОНОК – СЕРИАЛ RIDGE RACER, ОСТАВАЛСЯ ДО ПОСЛЕДНЕГО ВЕРЕН СЕБЕ И НИКОГДА НЕ МЕНЯЛ СВОЕЙ КОНЦЕПЦИИ, ЗАЛОЖЕННОЙ ЕЩЕ В ДЕВЯНОСТЫХ ГОДАХ. НО СОВРЕМЕННЫЙ МИР ДИКТУЕТ НОВЫЕ ПРАВИЛА, И ДАЖЕ ТАКАЯ НЕПОКОЛЕБИМАЯ СКАЛА, КАК RIDGE RACER, МОЖЕТ РЕЗКО СОЙТИ С НАКАТАННОЙ КОЛЕИ И НАЧАТЬ ИСКАТЬ НОВУЮ ДОРОГУ К КОШЕЛЬКАМ ГЕЙМЕРОВ.

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Xbox 360, PlayStation 3, Windows



▲ Графически, игра весьма хорошо выглядит в динамике и вполне обычно в статике. Но самое главное, она всегда идет стабильно 60 кадров в секунду.



Каждый район города в Unbounded отличается от предыдущего как дизайном, так и цветовой гаммой.

Встречайте – Ridge Racer: Unbounded. Игра, которая может изменить весь ход истории сериала. Думаем, все уже наслышаны о том, что разрабатывали ее люди, не имевшие никакого отношения к прошлым частям, но засветившиеся такими замечательными играми, как Flatout и до сих пор любимая нами Rally Trophy. Конечно же, это Bugbear Entertainment, за судьбу которых мы сильно переживали, так как после выпуска Flatout: Ultimate Carnage на PC в 2008 году они ушли в какое-то подполье, и мы боялись, что вскоре их ждет судьба братьев по оружию – Bizarre Creations, закрытых в 2011 году.

Но все уже хотят прочитать про новую игру, а не историю финской компании, понимаем. Итак, самое главное, если вы истинный фанат настоящего Ridge Racer'а, то можете смело переворачивать страницу и читать обзор новой части сериала для Playstation Vita, так как Unbounded не имеет практически никакого сходства со своими прародителями. Ближе всего игра, как это ни странно, к Split/Second: Velocity, но давайте обо всем по порядку.

Вспомните, чем вы занимались девяносто процентов времени в старых частях? Правильно, дрифтовали, получали за это нитро и снова посылали машину в занос. Новая игра диктует другие правила, дрифт остался важной частью геймплея, так как за него заполняется полоска буста, да и отдельный вид гонок, сосредоточенный только на получении очков от скольжения боком, здесь наличествует. Но большую часть времени в Ridge Racer: Unbounded вы будете ломать, взрывать, крушить. Для тех, кто ждал классической игры, это, конечно, огромное расстройство, но для тех, кто фанатеет от современных аркадных гонок, таких как Burnout, Flatout и Split/Second, новая часть настоящий подарок. Ведь Ridge Racer: Unbounded, это настоящая квинтэссенция всего, что происходило с жанром аркадных гонок за последнее десятилетие. А в свете повального закрытия студий и превращения всего в «need for speed», новый Ridge Racer является этаким последним из могикан, все еще вольномыслящим, разрушительным и таким привлекательным.

Итак, если разобрать игру по частям, то от Flatout'а ей достались разрушаемые уровни, на которых находится огромное количество объектов, через которые можно совершенно беспрепятственно проезжать, круша все на своем пути. За последнее время мы так от этого отвыкли, что только на двадцатый круг по одной и той же трассе ты догадываешься, что в крутом повороте на девяносто градусов, проще поехать прямиком через бетонный забор и кафе находящееся за ним, чем пытаться как можно быстрее войти в поворот. Далее у нас в программе идут «тейкдауны» позаимствованные из серии Burnout. Правда, здесь они несколько видоизменены. Для того чтобы увидеть ролик, где ваш соперник красиво разбивается в лепешку, не нужно старательно пытаться направить его машину в ближайший столб, достаточно набрать полоску буста и просто врезаться в него, ускорившись. После этого действия машина противника моментально считается «мертвой» и вы смотрите красивый ролик, как она превращается в груду металла. Но здесь есть несколько нюансов: во-первых, если соперник включил нитро вместе с вами, то никакого «тейкдауна» не будет, во вторых, это же правило работает в обратную сторону, то есть если вы увлеченно летите по трассе и внезапно вас настигает соперник, включивший ускорение, то вас убивает с такой же быстротой. Ну и, конечно же, главное, что уже все видели в многочисленных трейлерах, это разрушения, взятые из Split/Second. Как и там, игрок может изменять трассу, разрушая различные ее части и прокладывая новые срезки. Но разработчики не стали перенимать целиком всю систему, которая была слишком сложной и не очевидной. Ведь там нужно было заполнять специальный метр, состоящий из трех секций и ждать своего шанса уронить самолет или разрушить небоскреб, чтобы изменить целиком трассу. В Unbounded у вас всего один показатель – «ускорение», и именно он тратится на все в игре. Хотите устранить соперника? Ускорились, врезались. Хотите проломить стену, чтобы сделать срезку? Ускорились, врезались. Нужно взорвать бензовоз, стоящий посреди трассы, чтобы поубивать всех вокруг? Ускорились, врезались. Осталось сто метров до финиша и вы хотите обезопасить свое первое место? Ускорились, победили. Да,



ЗА АРТ-ДИЗАЙН
ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ



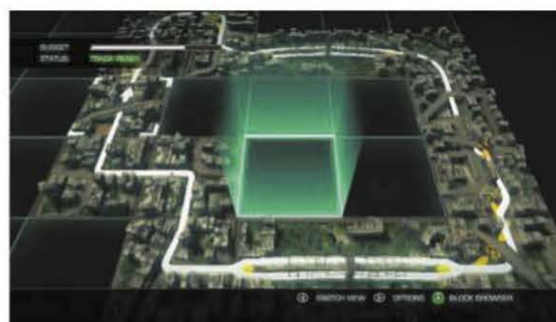
ТЕКСТ И ЗВУК НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Платформа: Xbox 360, Playstation 3, PC **Жанр:** racing.arcade
Зарубежный издатель: Namco Bandai Games
Российский издатель /дистрибьютор: Акелла
Разработчик: Bugbear Entertainment **Мультиплеер:** vs, online
Обозреваемая версия: PC, Xbox 360 **Страна происхождения:** Финляндия





▲ Shindo Racing, классический вариант гонок в игре, ведь всеразрушающее «ускорение» превращается в обычный буст с синими полосами позади машины.



► Редактор трасс не позволит вам сделать свою версию Монако, но когда открывается достаточное количество блоков, собирать этот конструктор весьма интересно.





кстати, разительное отличие от Split/Second в том, что вы сами участвуете во всех разрушениях, не за вас кто-то взорвал часть дома и она обрушилась, а вы едете уже по обломкам, здесь вы своей машиной проламываете стены и разрушаете бетонные колонны.

Отдельно стоит сказать об игровых режимах. Мы уже упомянули о том, что есть отдельный вид заездов, где от вас требуется только дрифтовать, получая за это очки. Местный дрифт отличается от всех виденных вами тем, что очков вы будете получать больше, если по дороге сломаете пару бетонных заграждений, памятник и несколько фонарных столбов. Причем само управление машиной нельзя назвать излишне простым, в отличие от других Ridge Racer'ов, здесь автомобили не спешат радостно заскользить от любого вашего действия. Хоть в игре и имеется отдельная кнопка, называющаяся «дрифт», работает она больше как ручной тормоз. Поэтому если ее передержать или после ее нажатия, слишком усердно вдавить газ, вашу машину закрутит, развернет или отправит в ближайшую стену, а столкновения на огромной скорости с неразрушаемыми объектами здесь караются всегда одинаково – смерть машины и ожидание ее восстановления на трассе.

Помимо дрифта и обычных гонок, где вы все ломаете, есть так называемые Shindo Racing заезды, где у вашей суперполоски остается всего одно свойство – ускорение, а возможность проламывать стены и убивать соперников отключается. Решение банальное, но, по правде, вносящее разнообразие в игру, ведь после того, как привык к срезкам и устранению соперников, такие гонки кажутся очень необычными.

Создай город своей мечты

Еще одна из классных новинок Unbounded состоит в том, что здесь вы сами можете создавать свои треки, по мере прохождения игры вам будут открываться блоки местного конструктора, который позволяет из этаких «лего-кирпичиков» создавать свою собственную трассу. Это, конечно, не Trackmania, блоков не так много, и маршруты, проложенные двумя разными людьми, в восьмидесяти процентах случаев совпадают, но возможность добавлять на трассу посторонние предметы, причем как разрушаемые, так и нет, дарят возможность тем, у кого есть фантазия, создавать поистине уникальные трассы, на которых затем интересно ездить. Если у вас с фантазией туго, то добро пожаловать в онлайн, где в Ridge Racer: Unbounded есть море пользовательского контента.

Новый Ridge Racer – последний из могикан от мира аркадных гонок, все еще вольномыслящий, разрушительный и такой привлекательный.

И последние два режима, это Time Trial и Frag Attack. В первом нам предлагают проехать трассу на время, но при этом снабжают ее всевозможными безумными препятствиями, вроде трамплинов, бетонных бенкингов, различных заграждений, и прохождение трека превращается в головоломку. В Frag Attack нам предлагают «затейкдаунить» как можно больше машин за отведенное время.

И все бы было в этой игре хорошо, замечательно и обалденно, если бы не пара мелких недостатков, мешающих поставить ей наивысший балл. Во-первых, это полное отсутствие какого-либо сюжета, на который так явно намекают разработчики в начале игры, показывая нам вступительный ролик. Во-вторых, странное решение с тем, что новые трассы в различных частях города открываются за очки, набранные только в этой части города, причем вам не достаточно будет приехать первым во всех гонках, вас будут заставлять ехать еще более разрушительно, совершая больше безумных поступков, за которые вы здесь получаете дополнительные очки. Поэтому, если вы собираетесь играть только в одиночку, сингл может вас сильно разочаровать своей пустынностью. Но шикарная графика, обалденный дизайн, отличный игровой процесс и полное отсутствие конкурентов, делают Ridge Racer Unbounded идеальной покупкой для всех любителей аркадных гонок. **СИ**

Сергей Цилюрик



Живого Биркина мы так и не увидим – только его Халк-форму. Занятно – если верить игре, то G-вирус мутирует своего носителя, если тот получает серьезный урон, однако Биркин, впитав ведро свинца благодаря щедрым на боеприпасы амбрелловцам, так и не поменялся внешне до событий второй части (где ему для трансформаций требовалось куда меньше).

Resident Evil: Operation Raccoon City

OPERATION RACCOON CITY – СПИН-ОФФ ПОПУЛЯРНОГО ХОРРОР-ЦИКЛА RESIDENT EVIL, КОТОРЫЙ, В ОТЛИЧИЕ ОТ ВЫШЕДШЕЙ НЕДАВНО REVELATIONS, СОБСТВЕННО ХОРРОРОМ БЫТЬ СОВЕРШЕННО И НЕ ПЫТАЕТСЯ. НО НИ ТОЛКОВОГО ФАНСЕРВИСА ДЛЯ ПОКЛОННИКОВ ВТОРОЙ И ТРЕТЬЕЙ ЧАСТЕЙ RE, НИ ЗАСЛУЖИВАЮЩЕГО ХОТЬ КАКОГО-ТО ВНИМАНИЯ ШУТЕРА ИЗ ORC НЕ ПОЛУЧИЛОСЬ.

Платформа: Windows, PlayStation 3, Xbox 360 **Жанр:** shooter.third-person.modern **Зарубежный издатель:** Capcom **Российский дистрибьютор:** «1С-Софтклаб» **Разработчик:** Slant Six Games **Мультиплеер:** co-op/versus/team-based, online **Обозреваемая версия:** PlayStation 3 **Страна происхождения:** Канада

Целиться по постоянно прыгающим туда-сюда хантерам – сущая пытка, особенно на джойстике.



УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows, PlayStation 3, Xbox 360



План у господ из Capcom был прост: взять любимый фанатами сеттинг – Ракун-сити, в котором происходили события милых многим RE2 и RE3, – и в его рамках сделать игру популярного нынче жанра – кооперативный шутер, то есть. Сама по себе идея неплоха: раньше Capcom удавалось успешно играть на эмоциях любителей ранних частей в «Хрониках» – дилогии рельсовых шутеров для Wii. Несмотря на кардинально иной геймплей, The Umbrella Chronicles и The Darkside Chronicles смогли вызвать у меня, давнего любителя Resident Evil, чувство ностальгии – а вот Operation Raccoon City этого не удалось. Мне кажется, дело в том, что «Хроники», как и оригинальные части, не давали игроку контроля за камерой, да и вдобавок к этому ограничивали скорость его передвижения ровно настолько, чтобы он мог в полной мере насладиться погружением в мир игры. А современные шутеры, особенно командные, стараются гнать игрока по цепочке заскриптованных событий, не давая ему особенно времени на осмотр достопримечательностей и праздные размышления. И Operation Raccoon City как раз из таких. Впереди все время маячит иконка следующего чекпойнта, команда мчит



Игра проходится за 4-5 часов и забывается еще быстрее. Этот скриншот как бы намекает почему.





на всех парах, одно задание сменяется другим – какая уж тут атмосфера.

Впрочем, дело здесь не только в жанровых особенностях Operation Raccoon City: она в принципе выглядит очень уж серо и невзрачно. Даже места, знакомые нам по второму и третьему «Резидентам», кажутся здесь растерявшими всю свою привлекательность – они превратились в банальные ширмы, в изобилующие укрытиями декорации для совершенно другой игры, куда более пресной по своей сути. Да и о качестве самой картинки тут ничего хорошего сказать не получается.

Рекорд Джилл по наиболее откровенному костюму во время зомби-апокалипсиса пока еще никто не побил.

Если у ликеров мозги наружу, то зачем надо было плодить такое количество заведомо ущербных в качестве биологического оружия тварей?

Operation Raccoon City разочаровывает не только эстетически. Сразу же после анонса она оттолкнула многих фанатов своим тэглайном – «Kill Leon». Что может побудить игроков к убийству своих любимых героев? Для подобного поступка игра должна была предоставить какую-то весомую мотивацию, но на деле суть ORC лишь в том, чтобы играть за «плохишей», за амбрелловских наемников – группу безликих, похожих друг на друга и совершенно не релевантных для дальнейшего развития сюжета сериала персонажей.

Авторы Operation Raccoon City пошли по стопам сценаристов игры по мотивам «Крестного отца»: если в ориги-



▲ Counter-Strike: Raccoon City.

нальном произведении что-то происходило за кадром, то тут выясняется, что все это проделывали герои новой игры. И к Биркину за G-вирусом наведывались они, и уничтожали улики они, и Немезиса программировали атаковать STARS тоже они. В каждой бочке затычка, в общем.

Впрочем, чем дальше, тем больше здешний сюжет начинает заносить: знакомый нам по RE3 Николай оказывается каким-то троллем-суперменом, свободно бегающим по погруженному в хаос городу и попутно успевающим и подставить своих бывших напарников, и сбить из снайперик вертолет, и разложить ловушки для отряда «Дельта», и вступить с ними в перестрелку, из которой, несмотря на тонны обрушивающегося на него свинца, ему предстоит уйти без единой царапинки. Леон и Клэр, впрочем, не менее стойкие: амбрелловские наемники получают задание расправиться с невольными свидетелями произошедшего в городе, и нам вместе с ними остается лишь дивиться, сколько пуль коп-новобранец и малолетняя байкерша готовы впитать, не поморщившись. Провалив эту миссию, наемники оказываются брошены «Амбреллой» на произвол судьбы – до тех пор, пока они не перебивают тысячу образчиков биологического оружия на улицах города, после чего начальство соглашается пойти на уступки. Тысячу! Откуда на улицах города могла взяться тысяча искусственно созданных уродцев?

ORC не заморачивается вопросами не только правдоподобности, но и каноничности: здешние зомби превращаются в красноголовых (которые встречались только в особняке Спенсера в римейке RE), по улицам разгуливают хантеры и, что куда хуже, хорошо вооруженные отряды невесть откуда взявшихся спецназовцев (где они были, когда Джилл бегала по городу в одиночестве?!). Самое большое разочарование от сюжетной кампании ORC происходит именно от того, что наиболее частыми и надоедливыми противниками оказываются вовсе не зомби и не результаты амбрелловских экспериментов, а пуленепробиваемые мужики с автоматами, вынуждающие подолгу обниматься с обильно раскиданными по уровням укрытиями. Подобные перестрелки – совершенно не то, с чем геймеры привыкли ассоциировать Resident Evil, и из-за них, я уверен, многие в ORC разочаруются. В конце концов, зачем надо было плодить еще один унылый шутер про противостояние тайных наемников и превосходящих их сил спецназа?

Прохождение кампании невероятно уныло, и не последнюю роль в этом играет совершенно никчемная кооперативная составляющая, не продвинувшаяся дальше лечения/воскрешения напарников. Очень сильно не хватает возможности перебрасываться дежурными фразами без использования микрофона – а ведь подобное было еще в Resident Evil 5!

В бой идут всегда четверо, и если в вашей команде не нашлось достаточно людей, их место займут боты – тупые, как дрова из пробкового дерева с дефектом в хромосомах. С AI-управляемыми напарниками можно положиться разве что на количество сопровождающего вас пушечного мяса, которое можно без зазрения совести оставлять на съедение мутантам.

Собственно геймплей сводится к однообразному «прийти, собрать, убить», и единственное, о чем стоит хоть как-то упомянуть, это различие шести играбельных персонажей между собой .Каждый из них может похвастаться собственными умениями, которые, как и оружие, нужно покупать на заработанный за прохождение опыт. Уникальные навыки героев достаточно разнообразны: от входа в невидимость до установки мин-липучек и натравливания зомби на пораженную особой гранатой мишень. Впрочем, в безмерно пресной кампании применять эти способности вовсе не обязательно – зато в Versus-режимах они как нельзя уместны.

В заставке RE2, знакомящей игрока с Тираном в плаще, было видно, что перевозящий его вертолет улетел с еще тремя контейнерами, содержащими, очевидно, таких же добрых молодцев. ORC рассказывает нам о судьбе двоих из них.





▲ Slant Six Games – независимая канадская студия, основанная в 2005 году. До ORC она успела создать лишь три игры, и все они – части сериала SOCOM, посвященного подвигам безликих спецназовцев. Симптоматично, не правда ли?



Понимаю, что эта претензия будет звучать странно, но у таких солидных с виду наемников никакущие по силе рукопашные атаки – даже одного зомби нужно пилить ножиком ну очень уж долго. И, несмотря на то, что здешние антигерои наделены стволами невиданной по меркам «Резидентов» крутости, останавливающей силы оружия не ощущается вообще. Хантер, прыгающий на бравого амбрелловца, не прервет свой полет даже после выстрела в лицо из дробовика, а у зомби и спецназовцев, судя по всему, одинаковый болевой порог, отчего и те, и другие расценивают попадания по ним как комариные укусы – поморщатся немного, подергаются из стороны в сторону, словно от отвращения к происходящему, да продолжат дальше заниматься тем же, чем и раньше. Как будто стреляешь пластилиновыми пулями по пластилиновым врагам!

И эти Versus-режимы для меня оказались интереснее прохождения по сюжету – ведь выступать против «живых» противников куда увлекательнее, чем отстреливать безмозглых AI-болванчиков. Я бы не назвал здешний мультиплеер выдающимся или даже хотя бы хорошим, но он, на мой взгляд, не сильно уступает своему аналогу в том же Uncharted 2.

Помимо банального Team Battle, в котором две команды соревнуются в набирании очков на монстрах и друг на друге, и довольно-таки ожидаемого CTF, где флаг представлен в виде колб с G-вирусом, в Operation Raccoon City есть еще парочка занятных режимов, достаточно мило вписывающихся в сюжетную канву игры. Так, в режиме Survivor две команды на протяжении нескольких минут активно месят друг друга (каждая гибель удлиняет время, нужное для респауна), после чего прилетает вертолет, в который могут влезть лишь четверо (из, соответственно, восьми) – тут-то и начинается битва за свободные места! Наконец, в режиме Heroes все восемь игроков начинают бой за героев противоборствующих сторон (за спецназ тут выступают Леон, Клэр, Карлос и Джилл, а за «Амбреллу» – HUNK, Николай, госпожа Вонг и какой-то никому не нужный новичок). У героев большой запас здоровья, но всего лишь одна жизнь – умерев однажды, игрок респаунится уже за рядового представителя своей стороны и продолжает охоту за выжившими героями противника – кто первый потеряет всех четырех VIP, тот и проиграл.

Versus-мультиплеер, скорее всего, сможет скрасить несколько вечеров для тех, кто или по неосторожности, или коллекции ради купил-таки Operation Raccoon City, но всерьез рекомендовать его при живом Left 4 Dead 2 как-то не получается. Да и в целом ORC не за что откровенно ненавидеть, но при этом ничего хорошего в ней тоже нет. А значит, нет причин тратить на нее время и деньги.

Resident Evil: Operation Raccoon City – это неудавшийся эксперимент. С одной стороны, хорошо, что Capcom в принципе берется экспериментировать с одним из своих наиболее успешных сериалов, не портя при этом основную номерную линейку; с другой – грош цена эксперименту, суть которого лишь в том, чтобы пойти по давно проторенной другими играми дорожке в надеждах сорвать куш. И, что обиднее всего, Capcom удалось-таки куш сорвать: несмотря на негативные отзывы критиков, Operation Raccoon City продалась тиражом в более чем два миллиона копий – больше, чем любая часть сериала на GameCube или Wii, включая замечательный римейк RE1, идеально фансервисную The Umbrella Chronicles и даже RE4. А это лишь подтверждает уверенность продюсера сериала, господина Каваты, в том, что любители хоррора барышей не принесут, а вот если адаптировать RE под запросы аудитории Call of Duty, то деньги польются рекой. С широкой публикой спорить сложно; мы же можем разве что выразить свое «фи» и призвать вас не поддерживать подобные начинания кошельком. **СИ**



Если вражеская атака оставила на персонаже кровоточащую рану, на несчастного сбегутся все зомби в округе. Час от часу не легче!

При контакте с зараженными можно подхватить вирус и самому. В таком случае поможет специальный спрей, который враги довольно часто дропают после гибели – а если спрея нет, то спустя некоторое время ваш персонаж озвереет и побежит мочить бывших товарищей. Особых последствий, впрочем, не будет – пристрелив бешеного напарника, наши наемнички могут тут же его поднять на ноги – как новенького, без какого-либо намека на вирус.







▲ В ORC можно использовать зомби как живой щит. Я, правда, этого не практиковал – брезгливо.

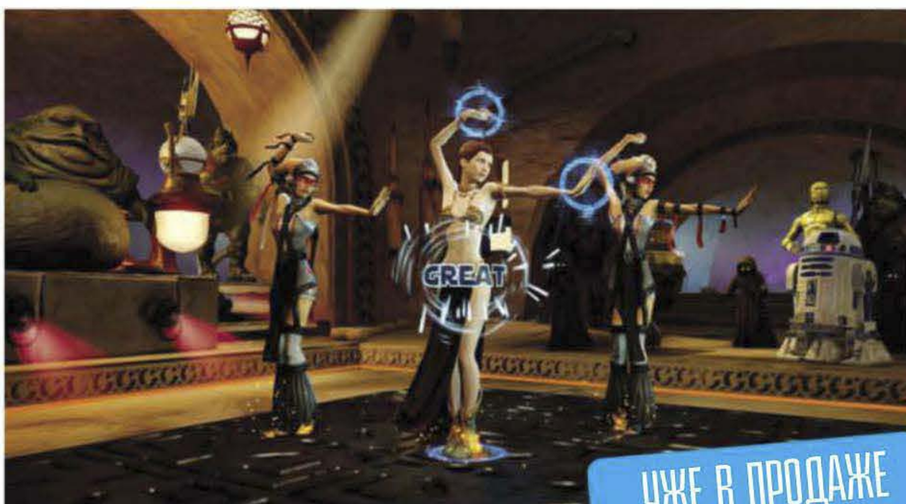
▲ Интересным аспектом Operation Raccoon City должно было стать противостояние трех сторон: зомби и монстры должны были нападать как на наемников, так и на спецназовцев. На практике же все сводится к тому, что спецназ издалека расстреливает несчастных героев, пока у тех под ногами мешаются нелепые и никчемные зомби.

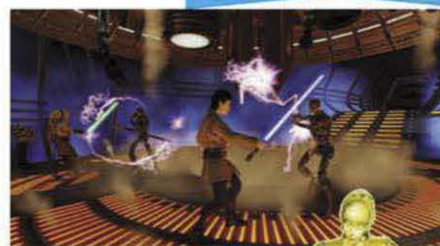


◄ Здесь идет шутка, заканчивающаяся на «это Ракун-сити».

Евгений
Закиров







УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Xbox 360

Kinect Star Wars

В МУЛЬТСЕРИАЛЕ SOUTH PARK ЧАСТО СМЕЮТСЯ НАД ТЕМ, КАК СПИЛБЕРГ И ЛУКАС ПЕРЕДЕЛЫВАЮТ («ИЗДЕВАЮТСЯ») НАД ХОРОШИМИ СТАРЫМИ ФИЛЬМАМИ. ЮМОР ДОВОЛЬНО МРАЧНЫЙ, ОСОБЕННО В ОТНОШЕНИИ ИМПЕРСКИХ ШТУРМОВИКОВ. ПРИМЕРНО В ТОМ ЖЕ СВЕТЕ УВИДЕЛИ KINECT STAR WARS ФАНАТЫ ФИЛЬМОВ – И ВЗВЫЛИ, РАССТРОИЛИСЬ, РАСПЛАКАЛИСЬ, ЗАНЫЛИ.



ЭТОТ XBOX 360 ХОЧЕШЬ ТЫ

В России такой бандл стоит больших денег, но и рассчитан он в первую очередь на фанатов «Звездных войн». При том, что это, пожалуй, одна из красивейших тематически оформленных консолей – обычно просто клепают изображение какого-нибудь персонажа, а тут – дроиды (в комплект не входят).

Видео с танцующим Ханом Соло, Дартом Вейдером и Темным Владыкой («Тьомный Владыка!») на YouTube в одночасье набрали по сто тысяч просмотров и распространялись в сети как главная причина того, почему игру покупать не надо. Вместе с тем, каждый второй комментарий там выглядит примерно так: «Я хочу это ненавидеть, но не могу себя заставить». Я не стану утверждать, что Kinect Star Wars – это главная и самая лучшая игра по мотивам популярной вселенной; это не так. Но это совершенно точно именно то, что может заставить человека задуматься о покупке Kinect и самого Xbox 360 (в специальном раскрашенном варианте).

Танцы – не самая важная, зато самая веселая часть сборника. Причем поначалу набор песен не впечатляет, но когда имперские штурмовики начнут плясать под YMCA или перепетую версию «Bulletproof» La Roux, и когда инопланетяне исполнят свой вариант «Hollaback Girl» Гвен Стефании, ноги сами пустятся в пляс. Это настолько дикое и одновременно впечатляющее зрелище, что даже человек, в принципе не понимающий, кто такой C3PO, будет завороженно смотреть на экран и кое-как двигать руками-ногами – чтобы шоу продолжалось.

Помимо танцев, тут есть полноценный сюжетный режим, в котором игрок должен прыгать перед экраном, размахивать руками, имитируя сражения на мечах, силу. Время от времени использовать силу – многозначительно вытягивать руку в перед, представляя, что передвигает в воздухе кубики или расталкивает приближающихся противников. Там же можно попробовать покататься на технике – первый эпизод, правда, слишком затянут и может отбить вообще всякое желание возвращаться к кампании снова. Тут важно понять следующее: описанный круг возможностей – это, в принципе, все, что умеет Kinect. Ничему новому в этой модели он уже не научится, поэтому требовать чего-то сверх было бы глупо – не стоит просить дедушку Мороза подарить крутой вертолет на радиоуправлении на новый год, если твой папа сантехник. В то же время, в Kinect Star Wars все работает так, как надо, и благодаря сеттингу мелкие проблемы не оказываются трагичными.

Другое дело, что громить все в облике ранкора и участвовать в гонках от лица Энакина все же не так весело, как, например, плясать. Дуэли на световых мечах, в общем-то, то же довольно странное развлечение; в каком-то смысле забавное, но довольно однообразное и бестолковое, особенно когда понимаешь, что на трех ударах и предательском пинке драка обычно заканчивается. Все это не так уж важно – целевая аудитория захлебнется от восторга уже во время тренировки джедаев, а дальше все пойдет как по маслу. Проходить кампанию второй раз никто не станет – но тут снова всплывают танцы, и снова все хорошо. **СИ**







ЗА САУНДТРЕК



▲ Танцы – это стыд и красота Kinect Star Wars. Стоит один раз позволить себе сплясать перед принцессой – и все, обратной дороги нет.



ТЕКСТ И ЗВУК НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Платформа: Xbox 360 Жанр: special.mini-games Зарубежный издатель: Microsoft
Российский дистрибьютор: Microsoft Разработчик: Terminal Reality Мультиплеер: local
Обозреваемая версия: Xbox 360 Страна происхождения: США

Евгений
Закиров



Kinect Rush

В ПРОШЛОМ ГОДУ ДЛЯ KINECT ЧТО-ТО ПОХОЖЕЕ УЖЕ ВЫХОДИЛО: БЫЛ ВИРТУАЛЬНЫЙ «ДИСНЕЙЛЕНД», КОТОРЫЙ ОТЧАСТИ КОМПЕНСИРОВАЛ ДЕТЯМ ПРОГУЛКУ В НАСТОЯЩИЙ ПАРК РАЗВЛЕЧЕНИЙ. KINECT RUSH – ЭТО ТАКОЙ ЖЕ ПАРК, ЦЕЛИКОМ И ПОЛНОСТЬЮ ОТВЕДЕННЫЙ СТУДИИ PIXAR И ЕЕ МУЛЬТФИЛЬМАМ.



Платформа: Xbox 360 Жанр: special Зарубежный издатель: Microsoft
Российский дистрибьютор: Microsoft Разработчик: Asobo Studio
Мультиплеер: local Обозреваемая версия: Xbox 360
Страна происхождения: Франция

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Xbox 360



На самом деле, различия между двумя играми куда как более существенные. Но первое впечатление именно такое: еще один сборник мини-игр с полюбившимися детям персонажами. В Kinect Rush есть эпизоды из таких мультфильмов, как «Рататуй», «История игрушек», «Тачки», «Вверх!» и «Суперсемейка».

В самом начале потребуется создать аватар: игра просканирует внешность стоящего перед экраном человека и предложит что-нибудь подходящее. Проблема только одна: поскольку парк развлечений предназначен для детей (компьютерная детвора бегает туда-сюда и что-то комментирует), Kinect не сразу распознает взрослого человека (или, во всяком случае, высокого). Поэтому, например, если вы захотите пройти Kinect Rush вместе с сыном, то сразу сделать это не получится.

Сама Kinect Rush – это не столько сборник мини-игр, сколько последовательность тематических эпизодов с участием персонажей мультфильмов. Причем сами по себе они напоминают скорее уровни из платформеров времен PS2, когда смысловая нагрузка минимальная, и отсылки к первоисточникам надо еще поискать. Зато – узнаваемые лица и стандартные развлечения, вроде «перепрыгни через пропасть», «покатайся на машинке», «раскачайся на лиане» и «используй канатную дорогу».

Примечательно вот что: Kinect Rush заставляет выполнять эти простые действия исключительно с помощью сенсора. В других играх для Kinect функционал сенсора не раскрывается полностью по той простой причине, что очень сложно все просчитать – поэтому обычно все вертится вокруг одной простой идеи или ни к чему не обязывающего сборника мини-игр, где надо хлопать в ладоши или поднимать руки вверх. Тут, впрочем, надо выполнять те же действия: прыгать на месте, размахивать руками, изображать бег и так далее, но аватар на экране в это время будет исполнять все то, что он делает в «традиционных» платформерах. Поэтому фактор погрешности значения не имеет, особенно если прохождением заняты дети. Тут действия выполняются совершенно интуитивно: ты видишь перед собой препятствие и, например, вытягиваешь руку, чтобы схватить ту же лиану – ничего другого на ум в тот момент не приходит, поэтому человечки на экране беспрекословно повторяют эти движения. И вуаля, магия: они выполняют именно то действие, которое нужно.

Правда, некоторые вопросы может вызвать фундаментальная вещь: перемещение в пространстве. Тут чтобы идти, надо деловито двигать локотками – как во время спортивной ходьбы. Поворачиваться не всем телом, а плечами – это звучит так же сложно, как и выглядит. Впрочем, вероятно, такие проблемы возникают только у тех, кто «перерос» Kinect Rush. И потом, пару раз с разбегу стукнувшись лбом о виртуальную стену все-таки начинаешь понимать, как тут что работает – и впредь вопросов не возникает. Конечно, взрослая аудитория таким забавам предпочтет Kinect Star Wars, но это как раз нельзя назвать недостатком. **СИ**

▲ К визуальной стороне вопроса претензий нет: Kinect Rush выглядит немногим хуже мультфильмов Pixar, и это серьезный комплимент.

7.0
ОЦЕНКА

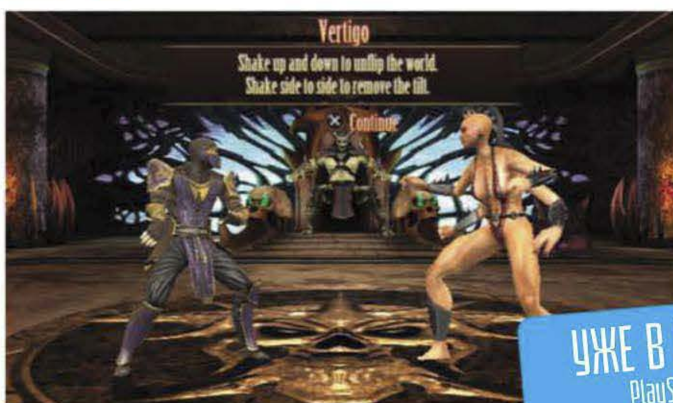




Перепрыгивать с одной платформы на другую бывает сложно, даже если управлять с геймпада. Kinect Rush предлагает пышный букет подобных развлечений – и это довольно быстро надоедает. Но, как ни странно, не из-за того, что даже необходимость пройтись по тонкой перекладине чаще всего оборачивается трагедией, – просто это надоедает. Как надоедает и, например, постоянно собирать монетки. Игнорировать их нельзя, а специально охотиться за труднодоступными просто не возникает желания.

Сергей Цилюрик







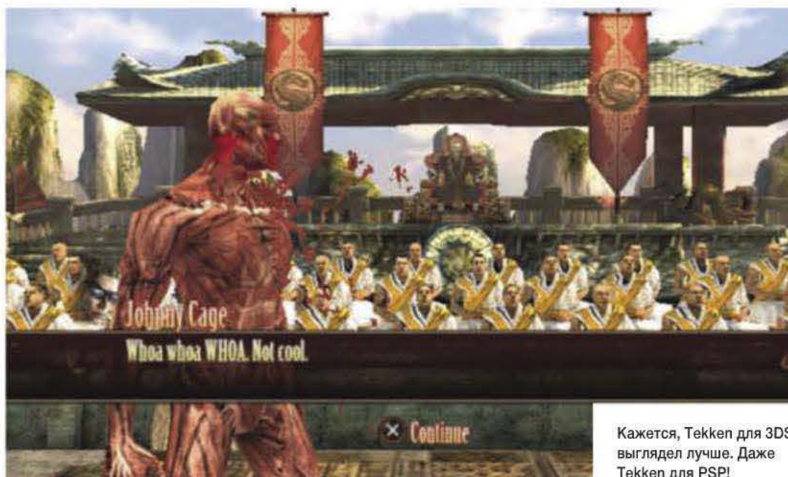
УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PlayStation Vita

◄ Разработчики, очень тонко понимая, что такое портативная консоль, предлагают нам жонглировать «Витой» на людях. Попутно стараясь выиграть бой.

▲ Использовать в качестве задника то, что видит камера PSV, можно только в режиме практики.

Mortal Kombat

ПРОШЛОГОДНЕЕ ВОСКРЕШЕНИЕ MORTAL KOMBAT УДАЛОСЬ НА СЛАВУ. ПОВТОРНО ОПИСЫВАТЬ ВСЕ ПРЕЛЕСТИ НОВЕЙШЕЙ ЧАСТИ ЦИКЛА НЕТ СМЫСЛА: ЕСЛИ ВАМ ХОТЬ СКОЛЬКО-НИБУДЬ ИНТЕРЕСЕН MK, ТО ВЫ, СКОРЕЕ ВСЕГО, УЖЕ ПРИОБРЕЛИ ИЛИ ХОТЯ БЫ ПОИГРАЛИ В ВЕРСИЮ ИГРЫ ДЛЯ PS3 ИЛИ XBOX 360. РЕЧЬ ЖЕ У НАС ПОЙДЕТ О ПЕРЕИЗДАНИИ MK ДЛЯ PS VITA И О ЕГО ОТЛИЧИЯХ ОТ ОРИГИНАЛА – В ХУДШУЮ, УВЫ, СТОРОНУ.



Кажется, Tekken для 3DS выглядел лучше. Даже Tekken для PSP!

Платформа: PlayStation Vita Жанр: fighting.2D Зарубежный издатель: Warner Bros Российский дистрибьютор: «1С-Софтклаб» Разработчик: NetherRealm Studios Мультиплеер: vs, local/online Обозреваемая версия: PlayStation Vita Страна происхождения: США

Начнем с самого очевидного: игра выглядит отвратительно. Если вы ни разу не видели «старшую» версию, то, быть может, вам и удастся стерпеть здешнюю графику, да и то не факт. Не знаю, стоили ли те 60 кадров в секунду, которыми так хвалились разработчики, деградации графики до уровня не лучших игр для PS2. В оригинале в сюжетном режиме переходы от заставок к боям были незаметны, здесь же они вызывают такой жуткий диссонанс, что сложно сдержать желание вскрикнуть от отвращения и броситься мыть глаза с мылом.

Пострадал и геймплей: играть в MK на Vita неудобно. Из-за близкого соседства крестовины с левым аналогом при попытке нажать «вниз-вправо» велик шанс задеть собственно аналог, который также управляет передвижением персонажа (и на котором никто в своем уме играть не станет). Нехватка двух «шифтов» для MK также критична: для усиленных ударов теперь нужно нажимать при атаке кнопку блока (неудобно и неочевидно), а для вызова напарника при tag-игре используется правый аналог (тут уже просто нет слов).

И крестовина мешает не только своим месторасположением. Посмотрите на нее: она не поделена на четыре кнопки, она – монолитная конструкция, наклоняющаяся в ту или иную сторону. На практике это значит, что, нажимая стрелочку «вниз» чуть левее или правее центра (что крайне вероятно в разгар боя), мы получаем нажатия диагональные, и персонаж вместо ожидаемого апперкота может начать изрыгать фаерболы.

Дополнительный, эксклюзивный для PSV контент представлен новой challenge-башней в 150 этажей высотой (идущей в довесок к оригинальной трехсотэтажной башне). И практически все новые испытания используют различные функции консоли – иными словами, они представляют собой дурные мини-игры вида «потряси консоль» или «потыкай в тачскрин». Когда эти приблуды сочетаются с нормальным геймплеем, разработчиков хочется придушить: пытаться драться, одновременно жонглируя консолью или закрывая себе экран собственными пальцами, – занятие столь же увлекательное, как попытки утопить урановые ломы в ртути.

А вот самая важная составляющая – онлайновый мультиплеер – оказалась обкромсанной. Пропали лобби, а с ними – и режим King of the Hill. Остались, соответственно, матчи приватные, публичные и публичные с претензией. По ощущениям, людей в онлайне заметно меньше, чем на PS3, и сражаются они хуже. Картину иногда портит небольшой лаг, но главная подлянка от разработчиков – всегда включенный голосовой чат. То есть, во время боя ваш оппонент на другом конце Интернета будет инвариантно подслушивать, что у вас там творится – микрофон отключить нельзя. А если противник попадется говорливый, то придется выбирать – или слушать его матюки, или вырубать громкость всей игры. Прелесть, да и только.

Vita-версия Mortal Kombat может выглядеть привлекательно – недорогая, со всеми DLC в комплекте и с новыми испытаниями – но на деле она оказывается несравненно слабее всячески замечательного оригинала, и рекомендовать ее не хочется никому. **СИ**





ЗА АРТ-ДИЗАЙН
ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ
ЗА САУНДТРЕК



Андрей Окушко



Port Royale 3: Pirates & Merchants

ИНОГДА ОНИ ВОЗВРАЩАЮТСЯ. ВОЗВРАЩАЮТСЯ, ЧТОБЫ ОДНИМ СВОИМ ПОЯВЛЕНИЕМ ЗАЯВИТЬ: РАНЬШЕ ТРАВА БЫЛА ЗЕЛЕНЕЕ, А НЕБО ГОЛУБЕЕ. СМОТРИШЬ И ПОНИМАЕШЬ – ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ЗЕЛЕНЕЕ И ГОЛУБЕЕ. И ДУМАЕШЬ: «А ЗАЧЕМ ВООБЩЕ СЕРИАЛУ ТРЕТЬЯ ЧАСТЬ?» Я ПРО PORT ROYALE 3, ЕСЛИ ЧТО.

Платформа: Windows **Жанр:** strategy.real-time.historic **Зарубежный издатель:** Kalypso Media **Российский издатель:** не определен **Разработчик:** Gaming Minds Studios **Мультиплеер:** до 4 человек **Обозреваемая версия:** PC **Страна происхождения:** Германия

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows

Сомнений нет, многочисленные немецкие фанаты Pirates & Merchants довольны, ведь снова можно двигать кораблики в реальном времени по Карибам, покупать и продавать товары, строить собственный бизнес в Новом Свете. Но стоит на секундочку призадуматься, как понимаешь: новая Port Royale – всего лишь клон самой себя восьмилетней давности. Похорошевший, но все же клон. С минимумом изменений.

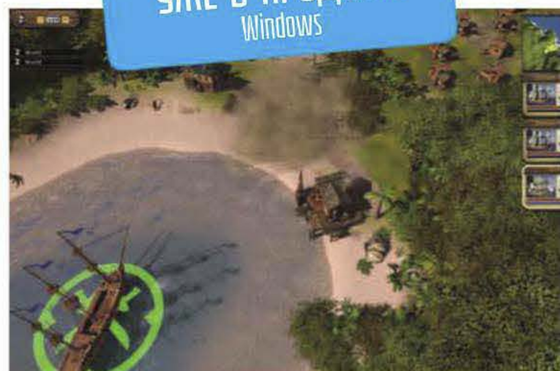
Главное из них – сражения. Наконец-то ушла в прошлое убогая система, выставлявшая на экран боя лишь один корабль, вне зависимости от того, сколько их у вас во флоте. Теперь в битве появляется до трех судов, что позволяет строить какие-никакие тактические комбинации или просто нагло пользоваться численным преимуществом. Если бы еще искусственный интеллект научили чему-нибудь путному, вышла бы неплохая военно-морская стратегия. Но кремниевым мозгам незнакома доктрина «трое на одного», поэтому в равных составах игрок почти всегда побеждает. Даже если выходит с фрегатами против линкоров.

Совсем-совсем без охраны ходить по морю тут не рекомендуется, пираты-с. Отправишь беззащитный конвой с ценным грузом – жди беды, откуда ни возьмись, налетят «джентльмены удачи» и экспроприируют ваше имущество. Ищи их потом – корсары хорошо скрываются, немало придется побегать по тавернам, чтобы разузнать местонахождение хотя бы одного известного флибустьера. Да и наводки дают неточные – посылают к Маракайбо, например, а разбойник прячется близ Гаваны. К тому же штурмовать укрепленное пиратское поселение – то еще удовольствие. Повезет – награда ваша, не повезет – положишь тысячу бойцов на пустынном берегу и ничего не добьешься. Кроме огромных расходов, разумеется.

Да, война дело хлопотное и дорогое. Снарядить толковую флотилию даже для борьбы с грабителями обойдется в сотни тысяч золотых. Что уж говорить о противостоянии с великими державами, связываться с которыми в здравом уме мало кто рискнет. Впрочем, если денег в карманах завались, можно попробовать. В конце концов, не зря же нас почему-то записали в число государств, делящих Карибское море и окрестности?

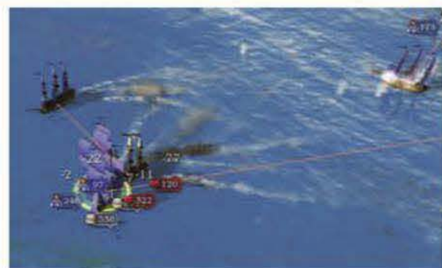
Но если с войной здесь все еще более-менее, все прочее совсем не удалось. Интерфейс неудобен – не один геймер с ненавистью в голосе проклинал разработчиков, пытаясь понять, как же организовать охрану каравана. Экономика загадочна – промышленное производство дает в разы меньше денег, чем перевозка грузов. Квесты однотипны и быстро надоедают. Мультиплеер… Хм, он есть, только в нем никого нет. Наверное, потому что серьезная партия займет часов десять подряд, и не всякий захочет провести столько времени за компьютером. Даже в любимой игре, но Port Royale 3 вряд ли станет претендовать на столь громкое определение. **СИ**

▸ Штурмуем город. Пока не очень удачно, если честно.



▾ Три десятка товаров более чем достаточно. Есть чем поспекулировать, благо постоянно где-то чего-то не хватает.





▸ Пока фрегат отвлекает на себя основные силы врага, два других корабля «разбирают» одинокого неприятеля. Так, по одному, все пираты и пойдут на дно.



НЕ ХОЧУ БЫТЬ ФАБРИКАНТОМ!

Производство? Какое производство, о чем вы? Покупаете пяток судов, чертите на карте произвольный маршрут, ставите капитану конвоя задачу «приносить прибыль» – вот первое слагаемое экономического успеха. Второе – собственные подвиги, то бишь путешествия по городам и весям в поисках квестов. За доставку пары ящиков бананов и корзин с мясом в голодающий город платят столько, что хватит на новый корабль. Три-четыре миссии – и обзаводишься линкором. А строить мануфактуры надо лишь для получения новых рангов. Слишком много с ними возни.

Мой промышленный квартал. Есть и плантации, и фермы, и даже кузницы. Все, как в далекие-далекие времена на каком-нибудь Барбадосе.



(game)land
МЕДИА ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ

ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ
ОБРАЩАЙТЕСЬ
8-800-200-3-999

Подпишись! shop.glc.ru

Вышиваю крестиком



Хакер



Свой Бизнес



Все кино



Фотомастерская



Первое Второе Третье



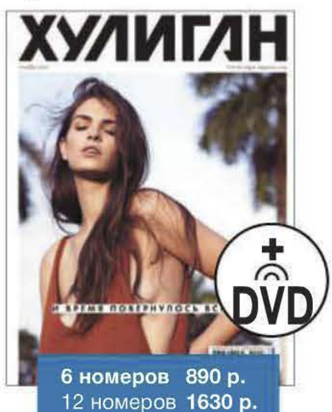
Железо



Т3



Хулиган



Тюнинг автомобилей



Total Football



Smoke



Сергей
Цилюрик



Pandora's Tower

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Wii

ЗАВЕРШАЮЩАЯ ИГРА ИЗ КОЗЫРНОЙ ТРОЙКИ RPG ДЛЯ WII ОКАЗАЛАСЬ САМОЙ ХАРДКОРНОЙ, САМОЙ НЕТРИВИАЛЬНОЙ В ПЛАНЕ СЮЖЕТА И ГОРАЗДО БОЛЬШЕ ЭКШН-ОРИЕНТИРОВАННОЙ, НЕЖЕЛИ XENOBLADE CHRONICLES И THE LAST STORY.

Платформа: Wii
Жанр: role-playing.action-RPG
Зарубежный издатель: Nintendo
Российский дистрибьютор: Nintendo
Разработчик: Ganbarion
Мультиплеер: нет
Обозреваемая версия: Wii
Страна происхождения: Япония

▸ Пойманный на цепь враг будет беспомощен до тех пор, пока не опустошит шкалу прочности цепи (она находится внизу под линейкой здоровья).



Своей структурой и завязкой Pandora's Tower больше всего напоминает Shadow of the Colossus: желая спасти возлюбленную, молчаливый герой Эрон направляется в запретные земли, где ему предстоит победить дюжину гигантских боссов. В отличие от «Колоссов», девушка тут жива, хоть и не очень здорова: несчастная Елена страдает от действия страшного проклятия, постепенно превращающего ее в чудовище. Сопровождающая парочку старуха Мавда, представительница таинственной расы, наделяет протагониста волшебной цепью и объясняет, что обратить вспять трансформацию Елены и вернуть ей человеческий облик может плоть чудищ, обитающих в заброшенных башнях. А чтобы полностью снять проклятие, девушка должна полакомиться вырезками из всех двенадцати мастеров, боссов колоссальных столпов.

Прохождение Pandora's Tower достаточно рутинное и однообразное: мы исследуем башню, разыскиваем в ней комнаты с цепями, преграждающими вход к боссу, и разрубаем их; через некоторое время мы открываем ранее недоступный проход в начало уровня, что позволяет вовремя вернуться к Елене и накормить ее монстрятиной, а также скинуть забившие инвентарь предметы в сундук; повторный визит в башню проходит куда быстрее и, как правило, ведет в уже открытую комнату с боссом, на битву с которым уходит почти все отведенное Елене время. Победив колосса, мы автоматически перемещаемся домой, потчуем девушку и смотрим очередную сценку, раскрывающую трагическую предысторию здешних событий. И так – двенадцать раз. Сюжет практически не трогается с места, сюрпризов в дизайне уровней почти не случается, но при этом играть весьма интересно.

Причина тому – Елена. Pandora's Tower прямо-таки из кожи вон лезет, пытаясь заставить игрока сопереживать ей. Девушка она, без сомнения, приятная: несмотря на хрупкость, изо всех сил пытается крепиться и справляться с проклятием, готовит еду, убирается дома, поет, интересуется историей, читает книги и переводит раздобытые героем древние тексты, всегда готова обсудить насущные темы и просто поболтать. Я бы даже сказал, что ее образ получился слишком уж приятным, до слащавости – но ее трансформации и растущая аддикция к монстрятине это быстро исправляют. Как в Shadow of the Colossus герой менял свой облик по мере того, как побеждал все новых и новых колоссов, так же и в Pandora's Tower меняется Елена. Первая трапеза мясом монстров оказывается для нее пыткой, но чем дальше, тем больше она, испытывая неподдельное омерзение теперь уже к самой себе, привыкает к «лекарству», с вожделением набрасываясь на принесенные ее суженым куски мяса.

Эрона зато исправить некому: по большей части он отыгрывает роль немого протагониста, предоставляя игроку возможность вставлять воображаемые реплики в монологи Елены, но в определенных сценках (особенно в тех, где от

Своей структурой и завязкой Pandora's Tower больше всего напоминает Shadow of the Colossus.



ЗА СЮЖЕТ
ЗА АРТ-ДИЗАЙН
ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ
ЗА САУНДТРЕК





▾ Мавда периодически приносит известия из дальних земель – и о состоянии дел на фронте, и о стараниях армии в поисках двух беглецов. Основное же ее практическое применение – в торговле и кузнечном деле.



▾ Вступительный ролик Pandora's Tower удивляет концентрацией сюжета: в него уместилась вся предыстория игры! Он знакомит нас с Еленой до проклятия, с Эроном, являющимся в Элирии персоной нон грата, и Мавдой, оказавшейся в нужном месте в нужное время; он показывает трансформацию Елены, побег героев от элирийской армии и путешествие их к тринадцати башням, где и происходит все действие игры. Какая-нибудь Final Fantasy растянула бы такой на добрых десять часов линейного геймплея.





него требуется доказать свою верность не в бою, а во всяких там нежностях) от роняет-таки несколько фраз, оказываясь этаким рыцарем без страха и упрека – геймеру на радость.

Минимум событий с лихвой компенсируется и скрупулезно проработанной предысторией, кусочки которой Pandora's Tower любезно преподносит нам ровно с той периодичностью, чтобы мы не могли заскучать. Взаимоотношения героев раскрываются на фоне многовековой кровопролитной войны. Эрон родом из Атоса, Елена – из Элирии; непримиримая вражда между государствами не помешала девушке проявить заботу к иноземцу, благодаря чему в итоге и сложились их отношения – прочные, как звенья цепи.

Pandora's Tower – в достаточной мере дейтсим, пусть любовный интерес у героя тут и ограничен одной Еленой. Радовать девушку можно разговорами и подарками, будь то новый элемент декора, браслетик или лакомое мясцо свежерасчлененного чудища.

Во многих смыслах Pandora's Tower – игра старая, архаичная. Из разряда «больше таких не делают». Посудите сами: инвентарь ограничен, удары по герою могут сломать лежащие у него в карманах и даже экипированные вещи, здоровье не регенерируется, а в магазине можно за раз покупать только по одному предмету каждого типа (включая лечилки). Игрок здесь не волен управлять камерой, ее ракурсы фиксированы. Именно она – ваш главный враг, но это не недостаток, а элемент геймдизайна. Дело в том, что герой наделен всесильной цепью, которая и врагов может связывать, и зацепляться за уступы, давая Эрону вмиг к ним переместиться. А смотрящая в определенную сторону камера постоянно ограничивает рамками экрана количество целей для цепи – нельзя сразу «подтянуться» в конец уровня, нельзя срезать углы.

РАДОВАТЬ ДЕВУШКУ МОЖНО РАЗГОВОРАМИ И ПОДАРКАМИ, БУДЬ ТО НОВЫЙ ЭЛЕМЕНТ ДЕКОРА, БРАСЛЕТИК ИЛИ ЛАКОМОЕ МЯСЦО СВЕЖЕРАСЧЛЕНЕННОГО ЧУДИЩА.

И постоянно тикает таймер. Одолеть целую башню с одного забега вряд ли получится: как только падут цепи, опоясывающие путь к мастеру, Елена уже будет нуждаться в кусочке монстрятины. Боссы тут тоже не лыком шиты – как в уже упоминавшейся Shadow of the Colossus, для победы нужно лишь несколько раз атаковать уязвимую точку на теле гиганта, но при этом каждый из них устанавливает свои правила боя, к каждому нужен индивидуальный подход. И поэтому первая битва с боссом может запросто затянуться, сравниваясь по продолжительности с прохождением целого уровня.

Башни заметно отличаются по антуражу: одна покрылась растительностью, другая представляет собой здоровенную шахту со всяческими кристаллами, третья выстроена вокруг



Игроку постоянно приходится разрываться между желанием открыть для себя еще кусочек башни и необходимостью вернуться к Елене вовремя. Формально девушка не умрет, пока таймер не истечет полностью, но уже при оставшейся четверти с ней начнут происходить метаморфозы – и вы, скорее всего, не захотите дожидаться, пока индикатор проклятия перейдет в красную фазу. Pandora's Tower умело апеллирует к совести игрока, но при этом всегда думает и о его удобстве: в каждой башне обязательно найдется возможность открыть лазейку, в разы сокращающую путь назад ко входу и, соответственно, позволяющую впоследствии быстро попадать на верхние этажи, где обитает мастер.



Качество графики в Pandora's Tower не ахти какое – она напоминает самые ранние игры для PS2.

▼ При входе в каждую башню нас встречает статуя, держащая в руке столько цепей, сколько осталось разбить, чтобы получить доступ к боссу.



гигантской водяной мельницы, четвертая – гигантская кузница с расплавленным металлом, а в пятой игрока встречает хитроумная сеть ездящих туда-сюда механизмов. Вторая пятерка уровней в точности копирует внешний вид первой, а на закуску остаются темная и светлая башни-близнецы, между которыми герою предстоит прыгать туда-сюда через порталы, прямо как в Metroid Prime 2: Echoes.

Боевая система в Pandora's Tower не особенно глубока: биться Эрону приходится по большей части не цепью (поскольку герой ей прицельно стреляет, а не размахивает по сторонам, как Кратос, с несколькими противниками ей не совладать), а клинками. Можно ими просто махать, а можно, удерживая кнопку, «заряжать» мощные комбо, продолжительность которых увеличивается по мере улучшения выбранного оружия. Цепь же играет вспомогательную роль: ей можно связать монстра по рукам или ногам, чтобы он во время избиения не слишком сопротивлялся, можно накинуть ее на двух противников, чтобы на короткое время вывести их из игры, а можно схватить одного и кинуть в другого. Самое же важное – именно цепью из поверженных врагов «выдергивается» наилучший лут, включая необходимое Елене мясо.

Несмотря на то, что в Pandora's Tower можно играть и с классического контроллера, в ней пульт Wii приходится как нельзя к месту: курсор на экране определяет, куда полетит чудо-цепь Эрона, а взмах контроллера заставляет героя дернуть за импровизированную удочку, разрывая на части трупы противников. А если цепь натянуть как следует (пытаясь отойти подальше от врага, например), то выдергивание может нанести немалый урон – именно так и приходится расправляться с мастерами, показывающими свои уязвимые места буквально на несколько секунд.



Некоторые противники требуют предварительной обработки цепью для того, чтобы обычные атаки наносили им повреждения.

Шкала слева – индикатор близости Эрона и Елены. Если он не достигнет максимума перед развязкой игры, хорошей концовки не видать. Дарите девушке цветы!





▲ Тринадцать башен висят над центром пропасти, края которой удерживаются титаническими цепями. Историю происхождения этого странного места нам предстоит узнавать по крупице во время прохождения.

▼ Отколов кусок кристалла, Эрон швыряет его в мягкий сегмент стены, создавая тем самым точку, за которую может зацепиться его цепь.



ВО МНОГИХ СМЫСЛАХ PANDORA'S TOWER – ИГРА СТАРАЯ, АРХАИЧНАЯ. ИЗ РАЗРЯДА «БОЛЬШЕ ТАКИХ НЕ ДЕЛАЮТ».

Помимо битв, в башнях героя ждут закрытые двери, пропасти и всяческие приспособления, которые можно использовать в своих целях. Что занятно, кнопки прыжка в игре нет вообще: на небольшие уступы герой забирается сам, а весь остальной платформинг полностью завязан на использовании цепи. Головоломок как таковых здесь нет, но минимум смекалки проявить придется: разработчики придумали достаточно толковые применения нетипичному снаряжению Эрона.

Для экшн-игры продолжительность у Pandora's Tower солидная – на нее можно запросто потратить два десятка часов. В уже пройденные башни есть резон возвращаться в разное время суток в поисках редких предметов, которые используются при апгрейде оружия и создании многочисленных аксессуаров.

Из-за своей структуры Pandora's Tower куда лучше проходится не запоем, а постепенно, небольшими порциями: что ни день, то новый уровень или новый босс. Сублимируя таким образом монотонность происходящего, можно добрый месяц положить на прохождение этой игры – пусть во многом архаичной, но уникальной в своем роде, по-настоящему запоминающейся и даже... трогательной.

Pandora's Tower, судя по всему, станет последним релизом для Wii, заслуживающим упоминания в нашем журнале. Что ж, по крайней мере, жизнеописание революционной консоли от Nintendo завершится на позитивной ноте. **СИ**

Если Эрона настигнет мощный удар от монстра, то в кармане героя может звонко хрустнуть какой-нибудь предмет – и все, до дорогостоящей починки использовать его будет нельзя. От поломки не застрахована даже экипировка!



Сергей Цилюрик



Resistance: Burning Skies

ГОВОРЯТ, СЕРИАЛ RESISTANCE К ТРЕТЬЕЙ ЧАСТИ НАКОНЕЦ-ТО СТАЛ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО СТОЯЩИМ ВРЕМЕНИ И ДЕНЕГ. СЛОВНО ЖЕЛАЯ РАЗУБЕДИТЬ ИГРОКОВ В ТОМ, ЧТО НА ИСТОРИЮ ПРОТИВОСТОЯНИЯ ЛЮДЕЙ И ХИМЕР СТОИТ ОБРАЩАТЬ ВНИМАНИЕ, SONY ВЫПУСКАЕТ BURNING SKIES.

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PlayStation Vita





Смысл существования этой игры понятен: до сих пор на портативных консолях не было ни одного шутера от первого лица, управление в котором осуществлялось бы привычным способом – с двух аналогов. Resistance: Burning Skies служит доказательством того, что полнокровные FPS вполне могут существовать на PS Vita – правда, доказательством не слишком убедительным.

Даже с сюжетной точки зрения Burning Skies оценить трудно: она повествует о первом нападении химер на США, и из событий второй и третьей частей уже ясно, что действия здешнего героя – бравого нью-йоркского пожарника – ни к чему особо важному не приведут. Он бегает из одного места в другое, обычно сопровождаемый бодрой напарницей из Сопротивления, и пытается попутно спасти сослуживцев, семью и просто соотечественников – без особого успеха, правда. Жалкие попытки показать драму, перемежающиеся напыщенными патриотическими радиотрансляциями, особенно ущербно звучат в русском переводе, отбирающем у персонажей последнюю надежду на ту толику индивидуальности, которая у них могла бы проклюнуться.

Игровой процесс тут всегда следует одной схеме – прибежать в указанную точку и перебить всех врагов. Никаких потуг на оригинальность нет и в помине. При этом Burning Skies начинается достаточно бодро – ни одной звезды с неба она, конечно, так и не ловит, но первые час-полтора по крайней мере можно не зевать. По мере приближения к развязке, впрочем, однообразие противников угнетает все больше и больше, а дизайн уровней деградирует прямо на глазах: с городских улиц и разрушенного моста (с безумно идиотским сегментом, где приходится заниматься платформингом) герои попадают в невыносимо унылые и безликие коридоры, а затем – и в базу химер, в которой за каждой второй дверью кроется комната-арена с оравой черте как спаунящихся врагов и минимумом укрытий. Геймдизайн? Что такое геймдизайн?

Хоть это и не заслуга Burning Skies (этим же могли похвастаться и другие игры сериала), здешний герой может носить не два ствола, как это повелось в шутерах после Halo, а целый арсенал, в котором найдется место и для занятных штуковин вроде просвечивающего и стреляющего сквозь стены «Термита» и позволяющего без прицеливания направить все пули в указанного противника «Гризли». Для активации дополнительных способностей стволов используется тачскрин: в некоторых случаях это удобно (взял «Гризли», ткнул пальцем во врага – тот, можно сказать, уже мертв), в некоторых – не очень (пока с «Термитом» в руках будешь гладить тачскрин, пытаясь водрузить энергетический барьер, успеют пристрелить). В любом случае, тачскрин еще задействуется и для метания гранат, и для атак топором (под это выделены виртуальные кнопочки на экране, которые легко задеть пальцем, просто наклоняя правый аналог влево), и для открывания дверей. То есть, промахнуться пальцем мимо иконки двери – значит, пустить себе под ноги мину

ТЕКСТ И ЗВУК НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Платформа: PlayStation Vita Жанр: shooter.first-person.modern
Зарубежный издатель: SCEE Российский издатель/дистрибьютор: SCEE
Разработчик: Nihilistic Software Мультиплеер: vs/team_based, local/online
Обозреваемая версия: PlayStation Vita Страна происхождения: США

из подствольника. Справедливости ради стоит отметить, что форсированное использование сенсорного экрана не так сильно портит Burning Skies, как, например, Uncharted: Golden Abyss.

Не спасает ситуацию и мультиплеер, в котором прочно обосновались все самые мерзкие проблемы, встречающиеся в шутерах подобного толка: тут и прокачка, делающая одних игроков заведомо круче других, и кривой спаун, подставляющий только что возродившихся прямо под вражьи пули, и жутко кривой ближний бой, лишенный и анимации, и звуковых эффектов. Режимов всего три – помимо обычной и командной бойни, есть еще «выживание». Там кучке людей нужно продержаться пять минут против химер, чья команда начинает с одним лишь участником, но пополняется за счет каждого убитого хоть раз человека. Существование шотгана, убивающего с одного выстрела, махом ставит крест на всем этом режиме.

Burning Skies некрасива. Не как Mortal Kombat, конечно, но тут дело не столько в качестве картинки, сколько в негодном арт-дизайне. Даже если бы разработчики не схалтурили с количеством полигонов и качеством текстур, RBS все равно осталась бы безжизненной серо-коричневой мешаниной (спасибо, хотя бы без столь модных bloom-эффектов), в которой можно было бы иногда и с трудом отыскать некий шарм Америки 50-х. Вместе с глазами страдают и уши: для игры, где почти все время приходится стрелять, звуковые эффекты выстрелов чрезмерно однообразны и глухи. Особенно популярные среди союзников и противников карабины и вовсе издают треск детских игрушечных автоматиков.

МУЛЬТИПЛЕЕР БЕЗДАРЕН, ОДИНОЧНАЯ КАМПАНИЯ КРАЙНЕ КОРОТКА И ОДНООБРАЗНА, А В ФИНАЛЕ ГЕЙМПЛЕЙ СКАТЫВАЕТСЯ В ПОМОЙНУЮ ЯМУ.

Resistance: Burning Skies могла бы еще подойти для тех, кто хотел бы скрасить время в пути бездумным шутером, но даже на безрыбье ее рекомендовать сложно: мультиплеер бездарен, одиночная кампания крайне коротка и однообразна, а в финале геймплей скатывается в помойную яму. По сравнению с этим кривая локализация, многочисленные баги, непрогружающиеся текстуры и прочее кажется мелочью. Подобное, к слову, отлично смотрелось бы на собственноручно сделанных скриншотах, но Burning Skies отчего-то заартачилась и запретила себя снимать вообще. Надеюсь, такая наглость не войдет в привычку у грядущих Vita-релизов. Что же до Burning Skies, то в ее отношении можно сказать одно: если бы она звалась не Resistance, а как угодно иначе, ее можно было бы принять за какую-нибудь кривую отечественную поделку, место которой – на дне кучи уцененных джевелов. **СИ**





◄ За простейшего босса Burning Skies выдает золотой трофей. На самом деле, здешняя «платина» получается просто элементарно – проще, чем в любой другой игре, которую я могу с ходу вспомнить.

▼ Четвертая глава игры проходит на острове Эллис. По большей части, правда, бегать придется по подземной лаборатории, своими размерами явно превосходящей крошечный островок.

АУТСОРС

Авторы Resistance, студия Insomniac, сейчас трудятся над шутером Overstrike для Electronic Arts, и разработка Burning Skies была доверена студии Nihilistic. Ее послужной список доверия не вызывает: недавняя PlayStation Move Heroes собрала нелестные отзывы, StarCraft: Ghost, над которой трудились калифорнийцы, была у них в итоге отобрана, а затем и вовсе отменена, а единственной их работой, удостоившейся более-менее теплого приема, была Vampire: The Masquerade – Redemption. Вышедшая двенадцать лет назад.



▲ На протяжении практически всей игры героя сопровождает боевая девушка, всем своим видом напоминающая о том, что вы с ней – представители пролетариата, смело взявшиеся за оружие в борьбе против инопланетной заразы. Передвигается напарница, однако, или по скриптам, или телепортацией, благо толкового AI ей не досталось.

▼ Периодически Burning Skies напоминает нам о призвании протагониста: в этой сцене он тщетно пытается уговорить солдат не лить воду на магний.









▲ В одиночной игре метание гранаты достаточно удобно: время замедляется, позволяя точно выбрать мишень. В мультиплеере такой роскоши игра не позволяет, и тянущихся пальцами за гранатами обычно быстро пристреливают.

▲ Враги послушно обнимаются с красными бочками, лишний раз подчеркивая, что Burning Skies даже не пытается на что-то претендовать.

Дмитрий Коконев





Именно это и ищут главные герои. Зачем золотые блины ниндзя?

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PlayStation Vita

Shinobido 2: Revenge of Zen

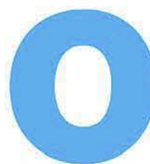
В МОИ ШКОЛЬНЫЕ ГОДЫ ГЛАВНОЙ ИГРОЙ «ПРО НИНДЗЯ» БЫЛА TENCHU. ТОГДА НИ У КОГО НЕ БЫЛО ИНТЕРНЕТА ДОМА, А ЕДИНСТВЕННЫМ ИСТОЧНИКОМ ПОЛЕЗНОЙ ДЛЯ ПРОХОЖДЕНИЯ ИНФОРМАЦИИ БЫЛИ ЛИБО ЖУРНАЛЫ, ЛИБО КНИЖКИ С КОДАМИ (ТОГДА УЖЕ НАЧАВШИМИ УТРАЧИВАТЬ СВОЕ ЗНАЧЕНИЕ).

Платформа: PlayStation Vita **Жанр:** action-adventure.stealth **Зарубежный издатель:** Namco Bandai **Российский дистрибьютор:** «1С-СофтКлаб» **Разработчик:** Acquire **Мультиплеер:** нет **Обозреваемая версия:** PlayStation Vita **Страна происхождения:** Япония





ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ



Обсуждение всех успехов и неудач в Tenchu могло длиться часами: каждый рассказывал свои истории о том, как именно он выполнил ту или иную миссию, что было дальше, а другие с ним спорили – мол, а можно пройти иначе, и вовсе необязательно было так рисковать. Shinobido – это примерно та же история.

Компания Acquire известна довольно любопытным сериалом про жизнь самурая, который так и называется – Way of the Samurai. Другая долгоиграющая пластинка, название которой переводить не стали (Shinobido значит «путь синоби»), сразу после выхода получила не такое уж обидное прозвище «клон Tenchu» и вроде как исчезла с горизонта. Shinobido на PSV – это «продолжение второй части», события которого разворачиваются спустя шесть месяцев после Tales of the Ninja. Я бы и рад написать, что знакомство с предыдущими выпусками обязательно, но это неправда – сюжет тут, как и раньше, играет второстепенную роль.

В деревне, в которой происходит действие сиквела сиквела (ваш Гумбер Гумберт), за власть борются три силы



◄ Подкрасться со спины к противнику и перерезать ему горло – самое простое, что можно сделать в игре.

▲ Если выполнять только задания Кихан, то остальные лидеры быстро обозлятся.

или, если проще, три преступные группировки. Главный герой – это наемный убийца, синоби, ассасин, ниндзя. Другими словами, человек, который живет за счет выполнения заказов главарей этих группировок. Прейскурант на смертные грехи довольно скромный: убить кого-нибудь за двести монет, что-нибудь похитить за сто. По мере выполнения такого рода поручений к герою будут обращаться другие главари с просьбами о помощи. Дескать, кто-то убил наших людей у моста – наше влияние пошатнулось, срочно надо разобраться со злодеями. Таким образом игрок вносит хаос в локальную политическую жизнь, преследуя лишь одну цель – уничтожить ее как таковую. Где-то с середины игры к нему присоединяется помощница – куноити Каэдэ, которая странным образом напоминает давнюю любовь главного героя. Нет, если вы надеялись на романтическую линию, то ничего подобного здесь нет.

Выполнение миссий в большинстве случаев придерживается одного и того же распорядка – меняются лишь дополнительные условия, плюс многое зависит от местности. Скажем, если убить кого-нибудь надо в самой деревне, то с собой лучше взять разве что отвлекающие внимание охранников «игрушки». В горах все сложнее – там очень сложно ориентироваться. Так или иначе, чаще всего задача героя – незаметно добраться до цели и либо устранить ее, либо выкрасть. На практике выясняется, что даже если кто-нибудь из стражи заметит крадущегося в ночи убийцу, то ничего страшного не произойдет. Он, конечно, понервничает, но быстро успокоится. В любом случае ему можно помочь расслабиться, например, использовав специальное умение, благодаря которому подконтрольный синоби после невероятных акробатических трюков перережет горло несчастному. Можно также вступить в честную схватку. Бои здесь, впрочем, сильно привязаны к прокачке героя. Если поначалу любого стражника можно зарубить одной кнопкой, то ближе к середине приходится хитрить – пытаться, например, проткнуть живот одним молниеносным ударом. Если враг отразит удар, то придется несладко. В таких случаях помогает еще и бросок – прямо как в файтингах.

В общем, лучше все-таки действовать бесшумно и никому не попадаться на глаза. В Shinobido это не так сложно, тут главное уметь правильно оценить обстановку, запастись терпением и не терять бдительность. Самое сложное – научиться правильно ориентироваться на местности, потому что локации здесь большие, домики все однотипные, противников часто просто не видно даже с крыши. А ведь часто бывает, что нужную цель окружает несколько охранников – и тогда встает вопрос надо ли их тоже устранять, или они сами отойдут, или их можно отвлечь.

ACQUIRE УДАЛОСЬ ВТОРОЙ РАЗ ВОССОЗДАТЬ ДУХ СТЭЛС-ЭКШНА ПРО НИНДЗЯ НА ПОРТАТИВНОЙ ПЛАТФОРМЕ.

Другими словами, выполнение каждой миссии превращается в то самое приключение, уникальный для каждого опыт, про который я рассказывал во вступлении. Это прекрасно, что Acquire удалось второй раз воссоздать дух стэлс-экшна про ниндзя на портативной платформе, но в то же время несколько смущает отсутствие внимания ко всему остальному. Потому что в таком виде Shinobido будто претворяется «симулятором наемного убийцы» в непопулярном смысле этих слов, когда есть условный список из сотни миссий, и этого вроде как достаточно. Со временем герой получает новые умения и инструменты, цель ясна, и ничего кроме этого игра предложить не может. Хотите волнующую историю? В том же Tenchu любой может вспомнить два-три запомнившихся момента. Здесь этого нет. И если бы не потрясающая свобода действий в рамках каждой миссии (что тоже со временем утомляет, особенно если это не единственная ваша игра на PSV), то неискушенные эстетикой синоби люди вполне справедливо могли бы счесть это развлечение лишним в их коллекции видеоигр. **СИ**

Выполнение различных миссий меняет политическую обстановку в деревне. Так, если выполнить задание одного главаря, то другой потеряет преимущество и может обозлиться на орудующих в округе ниндзя. Однако система этих взаимоотношений мало на что влияет. Сюжет существует отдельно от нее – просто после завершения определенного числа заданий появляется сюжетная миссия, после которой обстановка как-то меняется (скажем, появляется новый тип противников). Сюжетные задания, кстати, очень странные: в них бесполезно прятаться по углам, потому что во время битвы с боссом все равно придется ловить его по всей локации, так что всех стражников лучше устранить заранее.





Евгений Закиров





Diablo III

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows, Mac

В СЛУЧАЕ С DIABLO КОМПАНИЯ BLIZZARD ВЫСКАЗАЛАСЬ ПЕРВОЙ: ОНА СОЗДАЛА ЖАНР И ОПРЕДЕЛИЛА ФОРМУ И СОДЕРЖАНИЕ. С МОМЕНТА ВЫХОДА DIABLO II ПРОШЛО ОЧЕНЬ МНОГО ВРЕМЕНИ: ЛЮДИ, СЧИТАВШИЕ ЭТО ВЕЧНОЙ ГИК-КУЛЬТУРОЙ, УСТУПИЛИ МЕСТО ГЕЙМЕРАМ, ЛИШЬ ПОНАСЛЫШКЕ ЗНАКОМЫМ С ВЕЛИКОЙ И УЖАСНОЙ. И ПРИНИМАЯ ВО ВНИМАНИЕ ОГРОМНЫЙ ВРЕМЕННОЙ ПРОМЕЖУТОК МЕЖДУ ВТОРОЙ И ТРЕТЬЕЙ ЧАСТЬЮ, ДОСТАТОЧНО НАСЫЩЕННЫЙ, БОГАТЫЙ НА ВСЕВОЗМОЖНЫХ «КЛОНОВ», КАК-ТО НЕВОЛЬНО ПЕРЕНИМАЕШЬ ИСКАЖЕННОЕ ВОСПРИЯТИЕ СИТУАЦИИ. МЫ ВСЕ ВРЕМЯ ПИСАЛИ: «ДИАБЛОКЛОН ТАКОЙ», НО НА САМОМ ДЕЛЕ ВОТ ЭТИ БОЛЬШИЕ И МАЛЕНЬКИЕ ИГРЫ ПРО ЗАЧИСТКУ ПОДЗЕМЕЛИЙ ДВИГАЛИ ЖАНР ВПЕРЕД И ПРЕДЛАГАЛИ МНОЖЕСТВО НОВЫХ ИДЕЙ. БОЛЬШИНСТВО ИЗ НИХ DIABLO III ОТМЕТАЕТ СРАЗУ; ДЕСКАТЬ, ПУСТОЕ, НЕ БУДЕМ О ГРУСТНОМ.

8.5
ОЦЕНКА



ЗА АРТ-ДИЗАЙН
ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ
ЗА ВКЛАД В РАЗВИТИЕ ЖАНРА
ЗА МУЛЬТИПЛЕЕР

В сериале Awake герой существует в «как бы» двух реальностях – и чтобы, проснувшись, отличить одну от другой, он носит браслеты разных цветов. Diablo – абсолютно любой выпуск – это примерно та же история. Один раз позволив себе засидеться допоздна за зачисткой минус какого-то там уровня подземелья, проспав на работу и проведя весь день за размышлениями о том, какой шмот еще можно выбить из босса, сильно рискуешь окончательно потерять контроль над свободным временем. Современные геймеры «со стажем» прогуливали школу, чтобы совершенно бесцельно потратить свободные часы на Diablo II. Игра была пройдена бессчетное количество раз, и вроде бы ничем уже не могла удивить – и все равно что-то вынуждало возвращаться к ней снова. И чтобы не провести очередную ночь за «закликиванием» скелетов и прочей нежити, приходилось давать себе обещания прекратить, заводить будильник, в общем, бороться.

Не сомневаюсь, что таких историй у каждого наберется с лихвой. Это вообще-то самая продаваемая составляю-

ТЕКСТ И ЗВУК НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Платформа: Windows, Mac **Зарубежный издатель:** Activision **Российский дистрибьютор:** 1С-СофтКлаб **Разработчик:** Blizzard **Мультиплеер:** co-op, online
Обозреваемая версия: Windows **Страна происхождения:** США

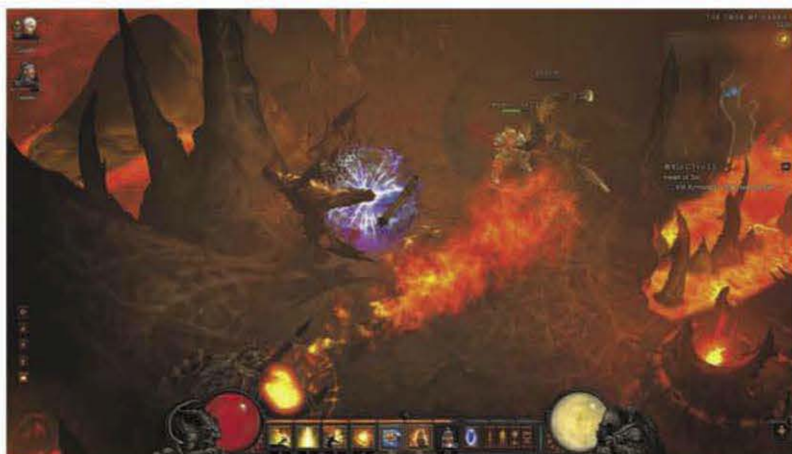
Графически Diablo III – продукт сложный. В каждую модель лучше не всматриваться, картина целиком выглядит приятнее.

щая часть Diablo как игры – неконтролируемое потребление времени. Представьте себе Bejeweled (да, этим сравнением пользуются все, но лучше и не скажешь) в режиме Zen, когда человеку настолько комфортно и уютно в игре, что он перестает воспринимать ее всерьез. Diablo III, в сущности, является именно таким развлечением. И точно предугадав реакцию современных геймеров, Blizzard попробовали перебить неприятный привкус.

В третьем выпуске, например, колоссальное количество локаций: к концу первого акта, начавшегося в деревне New Tristram, в списке доступных переходов будет столько разных позиций, что станет невозможно в нем ориентироваться. Что это за территория? Что это за подземелье? Что я там делал? Имеет ли смысл туда возвращаться?

Поначалу воспринимаешь это с недоверием, равно как и достаточно сложное понимание сюжетной части. Несмотря на то, что разговаривают здесь, наверное, даже меньше, чем во втором выпуске, отдельные попытки заставить сюжет игры привлечь внимание даже самых непробиваемых игроков настораживают. И ладно диалоги. Здесь невероятно красивые CG-ролики соседствуют с совершенно убогими сценками на движке – к счастью, малочисленными и короткими. Но больше всего удивляет постоянно нарастающий темп повествования, когда в какой-то момент начинают чуть ли не плетью гнать вперед. Вот здесь локация с пауками, молодец, всех победил, приготовься, через две минуты окажешься в пыточной, а еще через три – на каменных подземных переходах, вроде тех, которые не смог преодолеть Балрог и Гендальф. Эта суета и мельтешение утомляют и сильно напоминают старый Dungeon Siege, где открытых пространств и модного в этом году exploration не было в принципе.

ПОДКУПАЕТ РЕДКОЕ ЧУВСТВО КОНТРОЛЯ ЗА СИТУАЦИЕЙ, КОГДА ТЫ СОВЕРШЕННО ЯСНО ПРЕДСТАВЛЯЕШЬ, ЧТО НАДО ДЕЛАТЬ И КАКОЙ БУДЕТ РЕЗУЛЬТАТ.



▲ Многообразие локаций позволяет избежать предсказуемости, но в то же время сбивает с толку.

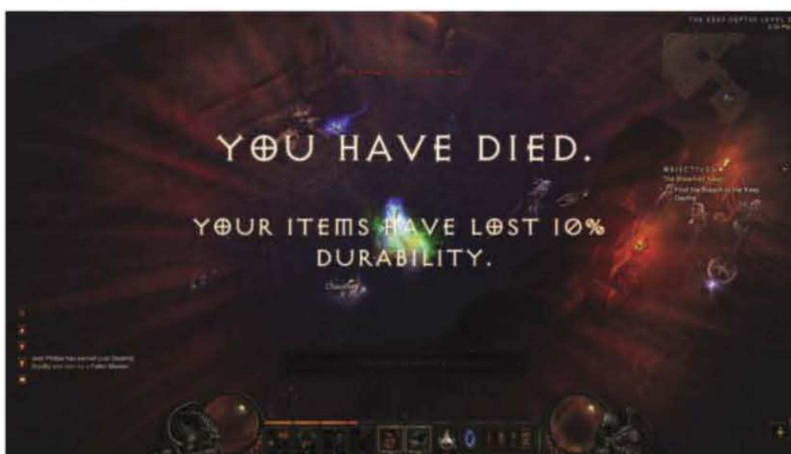
В то же время, Blizzard до самых незначительных действий выверили прохождение. Во время пробежки по бета-версии, например, сложно было представить, какое применение найдет весь представленный выбор умений. Тогда можно было ткнуть в одного из новых персонажей и вообще не знать никаких бед и лишений, при этом не используя и половины имеющихся скиллов. В финальной версии, в зависимости от выбранного персонажа, надзор Большого Брата ощущается сильнее. Во время первого прохождения каждый уровень становится открытием и небольшим апгрейдом. Причем персонажи настолько разные, что хочется изучать все параллельно, но не получается – надо быть безработным и жить на деньги родителей, чтобы позволить себе такую роскошь.

В бета-версии я выбрал Demon Hunter – класс новый и показался мне наиболее простым в освоении. В финальной же версии отдал предпочтение магичке. При этом я никогда не понимал, как это вообще возможно – играть таким персонажем. Скучно же должно быть, сложно и очень медленно. Но здесь все иначе: изначально этот класс кажется просто DD, использующим дистанционные атаки – причем такие,

КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ

Коллекционное издание Diablo III достойно не просто уважения – поклонения!





НЕВЕРОЯТНО КРАСИВЫЕ CG-РОЛИКИ СОСЕДСТВУЮТ С УБОГИМИ СЦЕНКАМИ НА ДВИЖКЕ – К СЧАСТЬЮ, МАЛОЧИСЛЕННЫМИ И КОРОТКИМИ.



▲ Отношение к вещам и шмоту в частности в Diablo III изменилось. То же касается и опознания предметов – теперь это делается по щелчку, и непонятно, зачем вообще осталось в игре.

которые не всегда расходуют ману. Но по мере продвижения вперед открываются новые навыки, и стратегия соответственно изменяется чуть ли не каждый час. Сначала она вынуждена использовать что-то вроде ледяного сдерживающего луча, к которому можно еще и руну приделать замедляющую. Потом появляется возможность вместо второго скилла запускать огромные шары энергии, которые, взрываясь, наносят большой урон сразу нескольким противникам. И дальше – больше. Где-то на полпути становится очевидно, что новое – совсем не обязательно «лучшее». И что распределять активные и пассивные умения, а также улучшающие руны, придется регулярно в соответствии с обстановкой: в некоторых данжах нужно одно, в битве с определенными демонами и боссами – другое.

В интернете несложно найти оптимальный билд, например, для прокачки. Но при этом факт остается фактом: изучать различные навыки и необходимо, и просто само по себе интересно. На первом уровне сложности подкупает редкое чувство контроля за ситуацией, когда ты совершенно ясно представляешь, что надо делать и какой будет результат. Это очень правильно, особенно если играешь один. В мультиплеере приоритеты немного другие, но это лишь добавляет разнообразия.

В то же время, именно мультиплеер оказался самой проблемной составляющей третьего выпуска. В определенном смысле эта история даже интереснее, чем попытка собрать в одной статье все-все-все сведения, которыми пичкает вас игра (если интересно, посмотрите исчерпывающий материал GoneGold на сайте). Дело в том, что промежуток между актуальным выпуском и предыдущим составляет непривычные для игровой индустрии двенадцать лет – за это время жанры, например, вымирают или преображаются так, что не узнать. Более двенадцати лет назад Blizzard предложили игрокам то, что иные разработчики не могут включить в свои игры и по сей день – мультиплеер, а именно – совместное прохождение. Тогда оно было неуклюже реализовано в техническом понимании (мытарства с диал-апом помнят все), но идейно никаких нареканий не вызывало. Проще говоря, мультиплеер и привязка к нему (хотя на этот счет я встречал разные мнения, многие мои знакомые не запускали мультиплеер в Diablo II вообще никогда, но при этом обладают внушительной коллекцией всякого по сериалу и разбираются в нем немногим хуже самих разработчиков) были изначально, и тот факт, что Diablo III будет развиваться в этом направлении, не должен был стать ни для кого неожиданностью. Скажите «спасибо», что не требуют ежемесячную подписку.

Вместе с тем, запуск третьей части и первый опыт не прошли гладко. На запуске игры в Москве один особенно умный фанат творчества Blizzard пришел с табличкой «ошибка 37» – это одно из множества сообщений, которые появлялись перед попыткой запустить игру. Дело в том, что игрокам поставляется только клиентская часть. Как в MMO. Как в World of Warcraft. Вы не можете начать играть без подключения к Интернету. Если соединение нестабильное, то вас будет выбрасывать в главное меню, а то и к окну загрузчика. Если на сервере будут проводиться работы, то поиграть тоже не получится. Слишком большая нагрузка на серверы? Готовится новый патч? Провайдер тупит? Возможны сотни, если не тысячи всевозможных «если», и далеко не все они зависят от игрока – однако итог при этом один: вы не сможете запустить игру, которую ждали двенадцать лет.

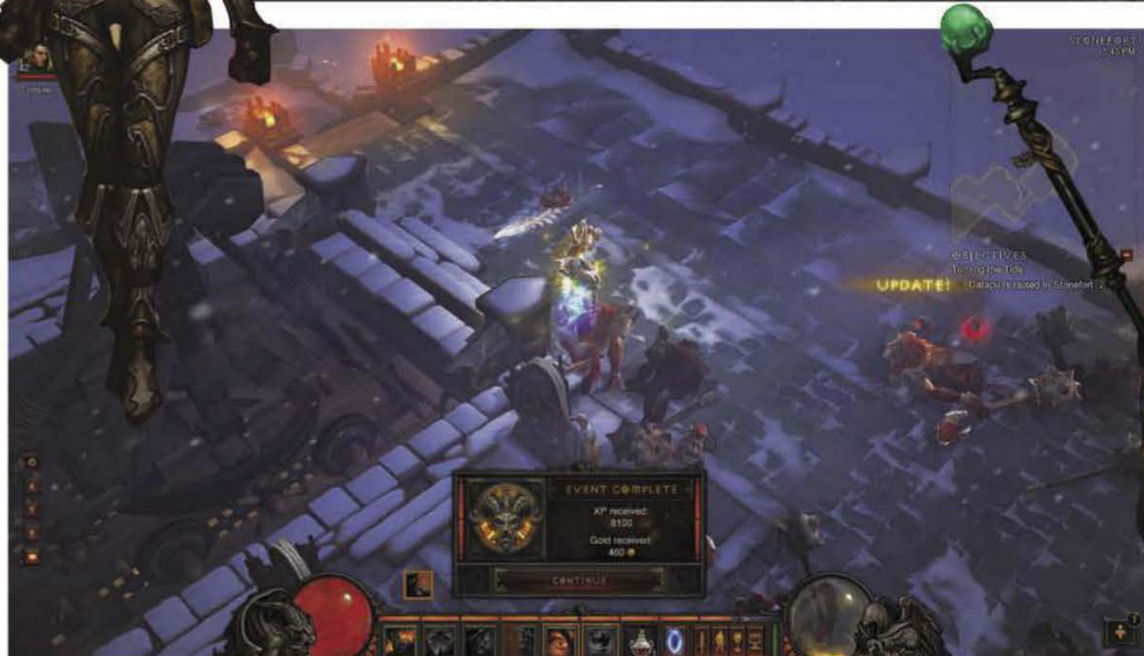
Нет никаких сомнений в том, что все технические нюансы рано или поздно будут исправлены, и что все желающие смогут играть даже в гордом одиночестве тогда, когда захотят. Интересна сама реакция геймеров, которые внезапно восприняли мультиплеер в штыки. Причем претензии к аукциону понять можно: на местном рынке можно найти все, что угодно, и вовсе необязательно снова и снова кого-то убивать ради дропа диковинной штуки – тут продают либо такую же, либо лучше. Но вот мультиплеер сам по себе – именно совместное прохождение – является такой же неотъемлемой частью идеи, как и те же пыточные, и служители кровавого культа с кинжалами в руках, и прочая дьявольщина.

Многие крупные противники занимают большую часть экрана, из-за чего подконтрольного персонажа часто теряешь из виду.

▸ Спуститься в пучины Ада – это нормально для Diablo.













▲ В какой-то момент статусные приписки монстров начинают комбинироваться – и тогда становится совсем тяжко.

◄ В Diablo III невозможны спойлеры: тут главная движущая сила – что-то похожее на спортивный азарт, а не желание убить последнего босса.

И при этом мультиплеер именно в смысле совместного прохождения абсолютно опционален. Diablo III, на самом деле, история бесконечная: тут вроде как есть разделение на акты, разные локации, чудища, секретная локация с коровками, но при этом, как если говорить о хорошей книге или умном фильме, к ней хочется возвращаться снова и снова. Пройдя в тоскливом одиночестве игру на стандартном уровне сложности, в следующий раз просто повышаешь ставки – и челлендж возрастает. Монстры, которые раньше подбегали к герою и взрывались у его ног, и это можно было стерпеть, будут представлять серьезную угрозу. Появится необходимость более тщательно планировать вылазки, подбирать оружие и броню, выбирать требуемые скиллы, наконец, прокачиваться.

Вдобавок к этому, совершенно невозможно изучить абсолютно все за раз. И дело тут не в тех участках локаций, которые создаются случайным образом, и не в нежелании делать что-то сверх установленных задач. Если играть за Demon Hunter'а, то всю игру от начала до конца можно будет пробежать за пятнадцать часов. Но и что с того? Вряд ли останешься доволен таким результатом – а уж беседу поддержать не сумеешь совершенно точно. В дотошном и маниакальном изучении локаций в Diablo III, возможно, не так много практического смысла, но оно полностью удовлетворяет потребность в деятельности и информационном обогащении. Многих раздражают найденные в подземельях дневники, которые по мере зачистки катакомб зачитывают вслух – так не слушайте их, сюжет с точки зрения «ради чего сражаться» тут явно не заслуживает громких оваций. Зато общая картина и ее детали во время беседы с друзьями превращаются в невероятный рассказ, потрясающее приключение; эмоции вперемешку с путевыми заметками, тактиками и советами (как лучше всего расправляться с чудищами со свойством «ограничения» перемещения игрока «стенами»?) – это именно те ощущения, ради которых стоило потерпеть пресловутую ошибку номер 37.

САМАЯ ПРОДАВАЕМАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ ЧАСТЬ DIABLO КАК ИГРЫ – НЕКОНТРОЛИРУЕМОЕ ПОТРЕБЛЕНИЕ ВРЕМЕНИ.

Многие говорят: «я слишком стар/молод для Diablo III». Жалуются на то, что не цепляет, что они не понимают когнитивного диссонанса и «хомячков» (морских свинок, на самом деле), ломящихся на серверы, как если бы это был главный и неоспоримый претендент на звание игры года. С этим как раз очень легко поспорить: претензий к настоящему состоянию игры наберется достаточно. Но эта формулировка лишь доказывает то, что, как и предыдущий выпуск сериала, Diablo III будет существовать столько, сколько не живет ни одно другое интерактивное развлечение. И найдутся люди, для которых это будет игрой ближайших двенадцати лет – если Blizzard, конечно, не изменит своей политики. **СИ**

Сергей Цилюрик



Sonic the Hedgehog 4 Episode II

SEGA ПРОДОЛЖАЕТ ВЫПУСК ДВУМЕРНЫХ «СОНИКОВ» ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ КЛАССИКИ, НО ЕСЛИ ПЕРВЫЙ ЭПИЗОД SONIC THE HEDGEHOG 4 КАЗАЛСЯ ШАГОМ В ВЕРНОМ НАПРАВЛЕНИИ, ТО ВТОРОЙ ПОСЛЕ БЛИСТАТЕЛЬНОЙ SONIC GENERATIONS ВЫГЛЯДИТ НЕПРЕЗЕНТАБЕЛЬНО.



УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows, PlayStation 3, Xbox 360

Платформа: Windows, PlayStation 3, Xbox 360 Жанр: action.platform.2D Зарубежный издатель: Sega Российский дистрибьютор: нет Разработчик: Sonic Team Мультиплеер: co-op, local/online Обозреваемая версия: PlayStation 3 Страна происхождения: Япония

▲ Чтобы ударить этого босса хотя бы раз, надо добрых полминуты уклоняться от падающих сверху ящиков. И это только его первая форма!

▼ Episode 2, как и первый, изобилует отсылками к классическим «Соникам», но в безликости его не упрекнуть: так, зона, напоминающая Oil Ocean, здесь обратилась на удивление красочной пустыней!

Я встретил Episode 1 радушно: главным недостатком игры для меня стала ее безликость, прямое копирование практически всех элементов дизайна из первых двух частей «Соника» с Mega Drive. Хардкорные же фанаты, те самые, которым Sonic 4 должен был угодить, обозлились совсем не на это: под шквал критики попала физическая модель игры, в которой Соник был полностью лишен инерции и не скатывался даже с очень покатых склонов. Во втором эпизоде вроде бы и инерцию вернули, и уровни обрели какое-то подобие самобытности, но все равно что-то не так.

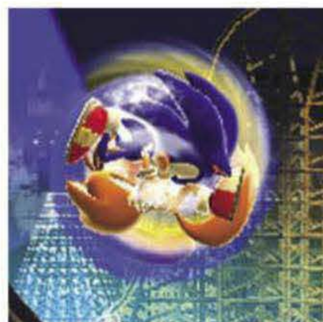
Первым же делом по ушам бьет музыка. Саундтрек всегда был сильной стороной «Соников», и композиторам Generations удалось создать восхитительную подборку мелодий. А S4E2 встречает нас жалкими попытками имитировать ретро-звучание, не похожими на MIDI-синтезатор Mega Drive и вместе с тем практически лишенными мелодичности, присущей любимым фанатами темам: в здешнем звучании преобладают ударные и басы.

Хуже всех оказалась тема босса, которая не только сама по себе убога, но еще и длится всего десять секунд, после чего повторяется снова и снова. К несчастью, сражения с боссами в S4E2 невыносимо затянуты: гадкий Роботник вылезает из неуязвимости раз в полминуты для одного удара, добиваясь этим не увеличения сложности, а лишь излишнего раздражения.

Главным нововведением второго эпизода стало возвращение Тэйлза, бессменного напарника сверхзвукового ежа. Если в классических частях неубиваемый лис обычно занимался черте чем и Сонику никак не помогал, то S4E2 позволяет ежу в любой момент призвать товарища к себе и исполнить с ним какой-нибудь совместный трюк – например, свернуться вдвоем в один клубок и покатиться, сшибая все на своем пути. Основное же использование хвостатый соратник находит в качестве транспортного средства – летающий лис способен возить на себе Соника по воздуху. Теперь ошибки в платформинге и падения в пропасть уже не столь критичны: Тэйлз готов всегда прийти на помощь.

Дизайн уровней S4E2 преимущественно следует стандартной сониковской схеме: существует несколько ярусов, и хоть перемещение по верхнему более быстро и престижно, ошибающиеся в прыжках все равно могут доползти до финиша и по самому низу. Впрочем, хоть в целом этапы и неплохи, местами встречаются совершенно идиотские моменты. Например, если дуэт героев в подводном уровне не успевает вовремя проплыть финальный участок пути, то они оказываются замурованы без возможности выбраться назад или хоть как-то пройти вперед.

Sonic the Hedgehog 4 Episode 2 красива. Очень красива. Но это ее достоинство – единственное, после которого не хочется вставить какое-нибудь «но». Generations показала, какой может быть игра про классического Соника, и после нее всего лишь неплохая S4E2 уже не вызывает того энтузиазма, с которым в свое время встречали первый эпизод. **СИ**





▲ И все-таки в этом слиянии героев есть что-то противоестественное.



ЗА АРТ-ДИЗАЙН

7.0
ОЦЕНКА

ВМЕСТЕ ВЕСЕЛЕЕ?

Раз героев нынче двое, решили разработчики, то можно организовать и кооперативное прохождение. Камера в мультиплеере ведет себя демократично и следует не исключительно за первым игроком, а за тем, кто вырывается вперед. На практике это значит, что Тэйлз берет реванш у Соника за все те годы, что тот оставлял его за кадром. Ведь Тэйлз может проходить все уровни самостоятельно, постоянно оставляя своего синего друга позади: в тех местах, где ежу понадобилась бы помощь, лис сам способен взлететь куда нужно. Совместные действия чаще мешают обоим участникам, чем помогают, особенно на уровне а-ля Sky Chase из Sonic 2: стоит Сонику там попытаться что-то сделать, как он тут же валится с самолета. Таким образом, кооператив в S4E2 оказывается лишь незначительным довеском, а никак не полноценным режимом.





◄ Для купивших первый эпизод во втором найдется ряд новых этапов на декорациях приквела, которые нужно проходить за металлического Соника. От своего прообраза он, правда, практически не отличается.

Константин Говорун





Max Payne 3

НЕПРАВИЛЬНЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ ДЕЛАЮТ НЕПРАВИЛЬНОГО «МАКС ПЭЙНА» – ТАКОЕ МНЕНИЕ ЧЕРНЫМ ВОРОНОМ ВИТАЛО НАД MAX PAYNE 3 С САМОГО ДНЯ АНОНСА. ОНО И ПО СЕЙ ДЕНЬ ОТЗЫВАЕТСЯ ЭХОМ В ДРЕМУЧИХ ЛЕСАХ, А Я ЕМ МЕД НОВОЙ ИГРЫ И ПРИСЛУШИВАЮСЬ К ОЩУЩЕНИЯМ. ХОРОША ЛИ ИГРА? ИНТЕРЕСНА ЛИ ЕЕ ИСТОРИЯ?

9.0
ОЦЕНКА

Платформа: Windows, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр: shooter.third-person **Зарубежный издатель:** Rockstar
Российский дистрибьютор: 1С-Софтклаб
Разработчик: Rockstar Vancouver **Мультиплеер:** vs, online
Обозреваемая версия: PlayStation 3
Страна происхождения: Канада

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows, PlayStation 3, Xbox 360

Сразу признаюсь: я не играл в первые две части Max Payne, поэтому вопрос о преемственности оставляю коллегам. Почитайте кросс-обзор, там все написано. Тем не менее, игра мне стала интересна, как только я узнал, что Rockstar не собирается приделывать к ней открытый мир, а делает линейный, яркий, сюжетно-ориентированный шутер. Так я и оценивал Max Payne 3 – как историю об интересных людях, рассказанную через хардкорный боевик с тщательно выверенной игровой механикой.

В Max Payne 3 нет места тем, кто ищет легкой жизни и press x to win. В последние годы модно ругать игры, вроде Uncharted, где стрельба однообразна и бросает вызов только затянутостью уровней. Всех критиков стоит отправлять в Max Payne 3, где удачно интегрированы и старая механика, с bullet-time, и новая, заимствованная, с укрытиями. Даже на уровне Normal умирать приходится часто, а уж на повышенной сложности – так и вовсе на каждом шагу, и обязательно с четким осознанием совершенной ошибки. В каждой новой комнате важно продумать, в какой последовательности и какими приемами убить врагов, как передвигаться от укрытия к укрытию, где перезаряжаться. В Max Payne 3 нет авторегенерации, поэтому тактика «бежать вперед и стрелять, а потом спрятаться и передохнуть» абсолютно исключена. Понадобятся и смекалка, и реакция, и опыт, и усидчивость. И если в Gears of War 3 или Uncharted 3, например, сцены перестрелки из-за укрытий в разных комнатах похожи друг на друга как две капли воды, то в Max Payne 3 у архитекторов уровней с фантазией все в порядке, и каждый раз план действий нужно составлять заново. На этом фоне дико смотрятся реверансы обычным шутерам, вроде уровня с погоней на катере, в котором осмысленны и интересны только последние пять секунд. Но такого в игре, к счастью, мало.



ИЗ ПЕРВЫХ РУК



Я никогда не был в Бразилии и не знал, насколько реалистично она представлена в игре. Серьезно, вы же знаете, как часто Россию показывают неправильно, а на русском языке разговаривают со смешным акцентом. Поэтому я попросил редактора ведущего бразильского игрового журнала Arkade дать экспертное мнение об игре. Вот что написал нам Ренан до Прадо:

«Дорогой друг. В Max Payne 3 представлен очень правдоподобный образ Сан-Паулу. Архитектура города отличная, можно даже увидеть некоторые реально существующие здания. Убедительно звучат реплики NPC – все их разговоры о местных культурных явлениях, о футболе, о повседневной жизни вполне адекватны. Озвучка, выполненная на бразильском диалекте португальского, тоже хороша. В ней отсутствует цензура, то есть даже самые грубые выражения проговариваются вслух. Rockstar проделала отличную работу с языком, это одна из лучших озвучек на нашем языке в истории видеоигр. «Темная» сторона нашего города, очевидно, слегка приукрашена, чтобы вписаться в историю Max Payne. Но в ней есть и свои зерна истины. Сан-Паулу – большой город, самый большой в Бразилии, и у него есть такие же проблемы с бедностью и преступностью, как и в других мегаполисах третьего мира. Так что в целом наш город представлен в игре хорошо, с самых разных сторон».

Нет в Max Payne 3 и искусственности декораций – когда мешки с песком лежат посреди дороги только потому, что герою нужно же где-то укрыться. Все локации, от полуразрушенных административных зданий до роскошных яхт, выглядят естественно; даже сцена в аэропорту, когда Макс прячется за удачно подвернувшейся тележкой с багажом, – решение художественное, а не геймдизайнерское. Игра зрелищна, но совсем не так же, как Uncharted или Call of Duty. Заканчивая Max Payne 3, вы получаете бесценный опыт трудового отыгрыша роли героя кинобоевика, которому все его подвиги достаются не так легко, как кажется со стороны. Даже красивые сцены убийства с замедленной камерой – лишь удобный маркер того, что все враги в комнате повержены, и можно расслабиться. Часть игровой механики. Но зрелищность – она все равно есть.

Отдельно хочется похвалить внимание к деталям: каждую комнату чертовски интересно разглядывать в редких передышках между перестрелками, качая головой. Дескать, я на этот стол должен смотреть от силы секунду, а он обставлен так, чтобы я поверил: за ним работает реальный человек. Особенно яркая в этом смысле – сцена в офисе рядом с серверной комнатой. Враги, как успеваешь заметить, в бронежилетах, поэтому стрелять им можно только в голову. Перегородки – хлипкие, разносятся пулями мгновенно. Сисадмин прячется в каком-то закутке – можно пока о нем забыть. И робко крадешься по проходам, перекатываешься, выпрыгиваешь в slo-mo, стреляешь и на мгновение задумываешься, а как бы все это происходило в твоем собственном офисе. Пожалуй, было бы легче: у нас есть шкафы, за которыми удобно прятаться.





ЗА АРТ-ДИЗАЙН
ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ
ЗА ВКЛАД В РАЗВИТИЕ ЖАНРА







Сложнее с сюжетом. Max Payne 3 – гениально написанная посредственная история. Экспозиция с представлением семьи, которую Максу предстоит защищать, перемешанная с замаскированным тьюториалом, великолепна. Отличная работа камеры, безупречные диалоги, неизбитые цвета – ради следующей порции сюжета хочется разбиться в лепешку. Но замах на рубль оборачивается ударом на пятьдесят копеек. Есть ощущение, что первоначальный сценарий долго и мучительно редактировали, переписывали, выкидывали куски и добавляли другие, а потом кое-как собрали во внятную историю и отдали на окончательную (и очень качественную) литературную доработку. Это обидно, потому что поначалу все так стильно и умно и многообещающе, что надеешься на историю, ломающую мозг. А получаешь чертов набор нуаровских штампов, которые

добавили словно для того, чтобы всем можно было доказать, что это настоящий Max Payne. До релиза игру упрекали за лысого Макса и Бразилию. Однако по-настоящему Max Payne 3 раскрывается только во второй трети, в фавелах, и там уже не только выглядит круче, чем Uncharted 3, но и история внезапно становится гораздо интереснее.

Многим почему-то запомнилась одна деталь моей рецензии на Heavy Rain – как я выпил виски вместе с заэкранными персонажами, чтобы не выпасть из погружения. Макс постоянно вливает в себя крепкие напитки, но ни на секунду мне не захотелось повторить его опыт. С таким героем неприятно находиться рядом; он давно умер и даже в финале игры не рождается заново. Макса используют – как колдун-вудуист манипулирует поднятым из могилы зомби – и герою это нормально. Говорят, что каждый человек существует в зоне личного комфорта. Даже, если кто-то жалуется на низкую зарплату и дурака-начальника, – на самом деле в таком состоянии он наиболее счастлив, и только какие-то форс-мажорные обстоятельства могут изменить взгляд на мир и заставить искать другую работу. Так и подсознание Макса заставляет его лезть в самую грязь и говно, ошибаться и смотреть, как умирают те, кого он поклялся защищать. Вот он ловко убивает несколько десятков врагов, заходит в комнату с заложником и еще пятком бандитов, управление у вас отбирают, и Макс внезапно опускает руки и сдается. Ему так хорошо и привычно. В этом вся суть игры за героя-динамо, чья жизненная философия проста: догнать и не спасти.

Новый Макс – неприятный, не желающий меняться, но интересный, глубокий персонаж. Ему, кстати, совершенно необходима предыстория. Любая, но обязательно объясняющая, как он докатился до жизни такой. Именно поэтому цифра «3» в названии абсолютно оправдана. Бразильский нуар без дождя – тоже великолепен, и только совсем дремучий человек может подумать, что эта страна не подходит для раскрытия темы. Самый лучший момент в игре – когда Макс бреется по пьяни и бесцельно, наугад идет искать новую грязь в фавелы, как наркоман за новой дозой. А вот что плохо – так это фабула, история в сухом пересказе; все эти семейные интриги, коррупция, торговцы органами, честный полицейский выглядят стандартным суповым набором из учебника для начинающих писателей. Впрочем, персонажа, мира, игровой механики и зрелищности Max Payne 3 уже хватает, чтобы претендовать на награды по итогам года. **СИ**









Max Payne 3

КРОСС-ОБЗОР

НАШИМ ЭКСПЕРТАМ ЭТА ИГРА НРАВИТСЯ В РАЗНОЙ СТЕПЕНИ. ИМ ЕСТЬ ЧТО СКАЗАТЬ ПО ЭТОМУ ПОВОДУ!

СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

8.5 ОЦЕНКА



Статус: Long-haired dude with a bad temper
Предпочтения: Max Payne

О СЕБЕ В ЖАНРЕ:

Мне нравится сло-мо в целом, я с удовольствием прошел и Wet, и Stranglehold. Обожаю первую часть Max Payne, вторая нравится поменьше и из-за ретконов, и из-за смещения акцентов. Когда я писал спец про Нью-Йорк в играх, я вернулся к первой части и обнаружил, что она не только лучше всего передает атмосферу города, но и играется на удивление хорошо для игры десятилетней давности.

Max Payne 3 – отличный шутер. Один из лучших шутеров от третьего лица вообще. Он восхитителен с технологической точки зрения, он зрелищен, он хардкорен. Даже мультиплеер тут почти что сносный.

Вместе с тем мне не нравится здешняя подача сценок (все эти слова на экране, то и дело возникающие полосы, вспышки и так далее), мне не нравится здешний сеттинг (благодаря Max Payne 3 я теперь ненавижу Бразилию и португальский язык заодно), и мне не нравится то, что они сделали с Максом. Понятно, что «того» Макса уже не могло быть, и Дэн Хаузер – не Сэм Лейк. Быть может, лучше, чем то, что получилось, никто бы и не сделал. Но оттого не менее обидно видеть, во что превращается столь приятный персонаж в руках Rockstar. У него нет внятной мотивации, ему сложно сопереживать, и все происходящие с ним события кажутся какой-то нерелевантной бразильской мишурой, не интригующей поначалу и не приносящей удовлетворения в финале. Max Payne 3 – в гораздо большей степени игра от Rockstar, чем игра про Макса Пэйна, а здешний Макс действительно «не тот», и это оставляет горькое послевкусие, почти затмевающее положительные впечатления от игровой механики.

ЕВГЕНИЙ ЗАКИРОВ

9.0 ОЦЕНКА



Статус: Редактор
Предпочтения: Max Payne

О СЕБЕ В ЖАНРЕ:

Первый Max Payne как-то удачно совпал с приобретением первого домашнего PC. Копил деньги на школьные завтраки, чтобы купить PC-версию Max Payne 2 – большая белая картонная коробка, которая почему-то не запускалась на Windows ME, продавалась в сети магазинов «Союз». Мне безумно нравятся эти игры, но меньше всего я хотел бы увидеть третий выпуск в тех же декорациях.

Неоспоримое доказательство того, что игры Rockstar Games в плане культурного богатства уже давно обошли понимание массовой аудитории, и благодаря этому оказываются самой убедительной заявкой на успех. Странно видеть нытье по поводу того, что «Макс Пейн уже не тот», что нет нуара, и что главный герой теперь похож то ли на Брюса Уиллиса, то ли на персонажа Breaking Bad Уолтера Уайта. Если вы представляете себе нуар как нытье в дождливую пятницу с бутылкой Red Label в руке, то, кажется, кому-то пришло время взрослеть и набираться знаний; Max Payne 3 копает вглубь жанра, поднимает табуированные для видеоигр темы, работает с каждым кадром столько, сколько возится съемочная команда с одной сценой. И не нужны мне еще одни стенания в тесных коробках панельных домов. Старый Max Payne еще в первом выпуске исчерпал себя. Новый же – это не просто качественно более высокий уровень, это что-то совершенно потрясающее. Я сразу понял, что не буду проходить MP3 второй раз, но это как раз нормально – тут достаточно один раз увидеть, чтобы остаться под впечатлением на год вперед. Выдающаяся работа. Прекрасная игра.

ЮРИЙ ЛЕВАНДОВСКИЙ

9.5 ОЦЕНКА



Статус: Ниндзя-Эксперт
Предпочтения: Max Payne, Stranglehold

О СЕБЕ В ЖАНРЕ:

Давний фанат как Remedy, так и сериала Max Payne, в отличии от многих, люблю вторую часть и люблю огромное количество модов для нее. Обожаю игру Stranglehold и считаю ее одним из лучших боевиков за всю историю жанра.

Геймплей – то, за что игре нужно ставить наивысшую оценку. Фирменное замедление времени, отсутствие самовосстановления здоровья и отличный AI у врагов, – все это делает игру динамичной и совершенно не надоедающей. А высокая сложность и возможность погибнуть от одной пули делают третью часть на фоне остальных современных шутеров такой же нестандартной, как и первая часть Max Payne в свое время.

Все отлично и с картинкой. Что тут еще скажешь? Может только то, что уровни в Америке выглядят очень блекло по сравнению с красотой Бразилии. Стоит отметить и анимацию гибели врагов. Каждая смерть уникальна, и падающие трупы управляются специальным движком, называющимся Euphoria. Очень красиво.

Вопреки всем ожиданиям, третья часть получилась просто шикарная, особенно в том, что касается игровой механики. Давно мы не видели шутера от третьего лица, который требует от вас настоящего мастерства, а не умения отсидеться за углом. Да, есть небольшие проблемы с сюжетом и концовкой, и новый Макс мало напоминает себя из прошлых частей. Если бы игру не связывали с Максом, а назвали Die Hard: The Game, я бы поставил ей 11 баллов из 10.

Андрей
Окушко



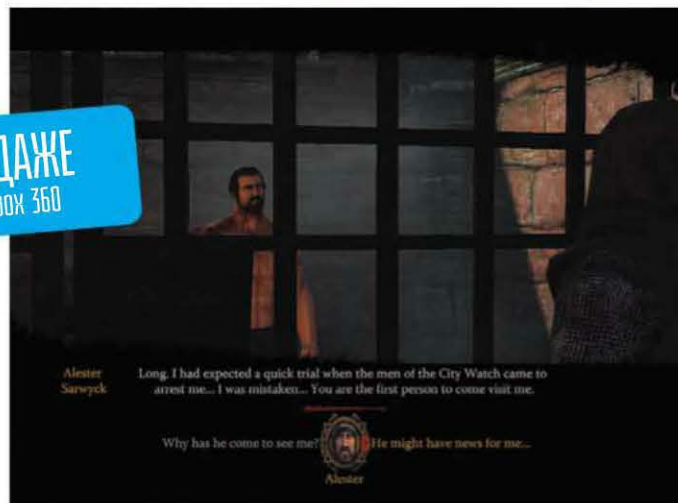
Game of Thrones

МРАЧНЫЙ ПО ДУХУ СЕРИАЛ «ИГРА ПРЕСТОЛОВ» ДЖОРДЖА МАРТИНА ВСЕ ПОПУЛЯРНЕЕ И ПОПУЛЯРНЕЕ. СНАЧАЛА КНИГИ ПЕРЕБРАЛИСЬ НА ЭКРАНЫ В ВИДЕ ТЕЛЕВЕРСИИ, А ТЕПЕРЬ И КОМПЬЮТЕРЫ С ПРИСТАВКАМИ ПОДВЕРГЛИСЬ НАШЕСТВИЮ С ВЕСТЕРОСА. УЖЕ ВО ВТОРОЙ РАЗ, МЕЖДУ ПРОЧИМ. И ВО ВТОРОЙ РАЗ С СОМНИТЕЛЬНЫМ УСПЕХОМ.

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PS3, Windows, Xbox 360

4.0
ОЦЕНКА

Платформа: PS3, Windows, Xbox 360 **Жанр:** role-playing.fantasy **Зарубежный издатель:** Focus Home Interactive **Российский дистрибьютор:** «1С-Софтклаб» **Разработчик:** Cyanide Studio **Мультиплеер:** отсутствует **Обозреваемая версия:** PC **Страна происхождения:** Франция



▲ Предсказать, к чему в конце концов приведет выбор в диалогах, получается далеко не всегда. Это приятно.

В прошлом году монреальское подразделение Cyanide разродилось A Game of Thrones: Genesis – стратегией в реальном времени с примесью кучи других жанров, рассказывающей историю континента Вестерос за несколько столетий. Сумбурный проект, в котором безуспешно попытались слепить в единое целое много интересных идей, заставил усомниться в возможностях студии. Но бодрые пиар-менеджеры объясняли, что скоро все изменится, ведь на пороге новинка: самая настоящая ролевая игра. Хм, в одном они нас не обманули, слово «ролевая» в определении жанра все же стоит не для галочки.

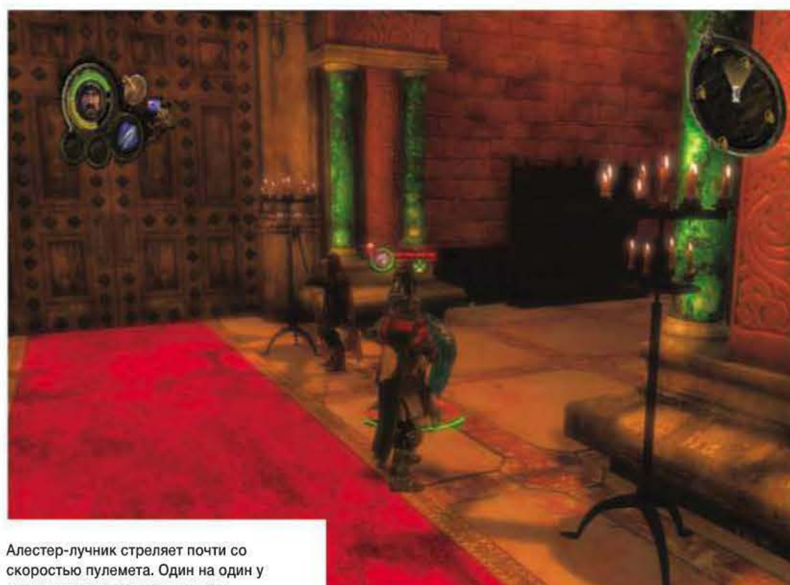
Сюжет – единственное, за что стоит не просто похвалить Game of Thrones, но и пожать руки создателям. Удивляться нечему – за процессом разработки с утра до вечера следил сам Мартин, не допуская отклонений от «генеральной линии партии». Поэтому и читать разбросанные повсюду свитки из архивов Вестероса интересно. Поэтому и события разворачиваются постепенно, раскрывая тайные страницы истории Семи королевств. Поэтому и герои получились запоминающимися, и за их приключениями следишь с неослабевающим интересом.

Главных персонажей два. Первый – Морс, суровый и беспощадный рубака, волею судьбы отправленный в изгнание (читай «в Ночной дозор»). Теперь он ведет товарищей в бой в схватках с Одичалыми, но прошлое все же настигает ветерана, и Морс невольно вновь окунается в Игру престолов. Другой – Алестер, наследник дворянского рода, полтора десятка лет назад бежавший в Вольные города и записавшийся в жрецы Рглора. После смерти отца герой возвращается, подумывая, не занять ли опустевший замок. Если, конечно, удастся получить благословение вышестоящих и убедить в своей способности править нижестоящих.

Истории персонажей потихоньку начинают пересекаться, при этом мы можем повлиять на их решения, выбирая разные варианты ответов в диалогах. Да и концовок запланировано несколько, казалось бы, что мешает пройти Game of Thrones вторично? Ответ однозначен: вселенская скука, окутывающая нас уже к середине прохождения. Лишь сценарий заставляет пересиливать себя и изучать главу за главой, чтобы узнать, что же было дальше. Но это подействует лишь на тех, кто читал и/или смотрел «Игру престолов». Прочие наверняка запутаются в хитросплетениях внутренней политики Семи королевств еще на старте, все больше теряясь с каждой новой порцией информации.

Интерес к проекту не подстегивают и побочные квесты. Во-первых, их катастрофически мало. Есть главы, в которых мы строго идем по сюжетной линии, не отвлекаясь на сторонние дела. Во-вторых, по большей части они слишком просты, чтобы заинтересовать истинных ценителей жанра. Нет, есть парочка недурных экземпляров – например, де-

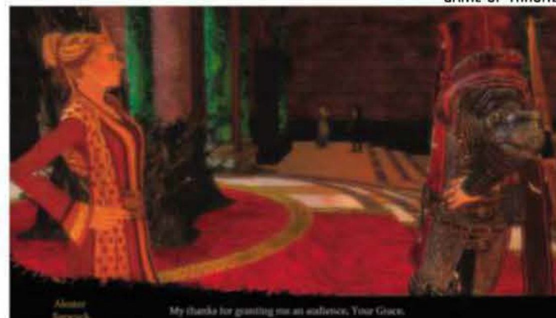
NPC БЕСПРОСВЕТНО ТУПЫ И ДОВЕРЧИВЫ, ГОТОВЫ ВЫЛОЖИТЬ САМЫЕ СЕКРЕТНЫЕ СВЕДЕНИЯ ПЕРВОМУ ВСТРЕЧНОМУ.



Алестер-лучник стреляет почти со скоростью пулемета. Один на один у рыцаря против него шансов нет.

Огонь, огонь, огонь! Ну так, а как иначе сражаться жрецу Рглора?





Ах, какие женщины, какие женщины… Бордели авторами прописаны с любовью и тщанием. Со знанием дела, так сказать.

ДРУГ ЧЕЛОВЕКА

У Морса есть верный пес, умеющий рвать глотки врагам, проникать в недоступные людям места и отыскивать жертвы по запаху. Прекрасный ход, жаль, способности собачки нужны редко. А ведь на их основе можно было создать не один, не два и даже не двадцать два побочных квеста. Но повторилась история с A Game of Thrones: Genesis, когда придумать что-то занятное авторы смогли, а вот нормально встроить в геймплей – нет. Вот и простаивает бедный песик большую часть времени, путаясь под ногами и с грехом пополам помогая в битвах.

◂ На время перенесшись в тело собаки, бежим по запаху. Надо же узнать, куда делся пропавший соратник.



У Алестера обычная ветка навыков дополнена «огненной», а Морсу в качестве компенсации разрешили обучать собачку.

Мой Морс просто «красавец» – снял с убитого вожака Одичалых броню и теперь расхаживает в ней везде.

тективные расследования за Морса и Алестера. Пусть коротенькие, но хотя бы не такие унылые, как «поиск» останков бойцов Ночного дозора, разложенных строго на пути героя.

Мир «Игры престолов» еще и заскриптован до жути. Пока не перейдете невидимую границу, десяток бандитов и не подумает реагировать на появившегося на поляне персонажа. Что еще хуже, на нашу внешность наплевать всем и каждому. Ради эксперимента я как-то нарядился в броню Одичалых и в таком виде прошелся по крепости Ночного дозора. И что вы думаете, Морса радостно приветствовали, моментально узнавая, несмотря на устрашающий шлем и броню с прикрепленными к ней отрубленными головами. Хоть бы кто для приличия возмутился, что ли.

Да и вообще игровая вселенная получилась какой-то неживой. Десятки одинаковых персонажей, расставленных по улицам поселений, здесь нужны чисто для антуража. Поговорить с ними нельзя, ограбить тоже, можно только наблюдать, как NPC бесцельно днем и ночью бродят по улицам. Двери в большинстве своем закрыты, пытайся не пытайся, вломиться в дом все равно не получится, если это не предусмотрено сюжетом. В разных точках хаотично разложены деньги и предметы – единственное, что заставляет обшаривать закоулки. Впрочем, и это нужно не всегда, свой первый отличный топор, с которым Морс прошел несколько глав, я нашел буквально на стартовой точке. Комментарии, как говорится, излишни.

Недоумеваешь, столкнувшись и с прочими несуразицами. Почему из двух лежащих рядом мечей один можно поднять, а второй намертво приклеен к полу? Почему Стена, высота которой двести метров с гаком, выглядит максимум на тридцать? Почему нельзя спуститься по пологому склону вниз, спрыгнуть с невысокого уступчика или перескочить невысокий заборчик? Почему, наконец, NPC беспросветно тупы и доверчивы, готовы выложить самые секретные сведения первому встречному, назвавшемуся родственником их друга/хозяина/любовника? И это во времена, когда жизнь человеческая в Вестеросе идет по цене десять штук за золотой дракон. Печально…

Разочаровывают и бои с их однообразием комбинаций. Незачем выдумывать что-то новенькое, повысив уровень, если стандартная схема «сбил с ног – добавил кровотечение – сбил с ног – ударил» отлично действует до самого финала. Меняй себе снаряжение раз в пару часиков да глотай эликсиры, и ни один враг страшен не будет. Кстати, с эликсирами связана интересная находка – вместо бутылочек с «жизнью» и «маной» у нас поясные фляги, зелья в которых заканчиваются. Приходится бегать к продавцам и наполнять заново. Поначалу это забавляет, но потом начинает раздражать. Впрочем, битв между походами в города не так много, чтобы кто-то реально пострадал от нехватки лечащих или отравляющих жидкостей.

У всех неровно дышащих к «Игре престолов» компьютерно-консольная версия займет почетное место на жестком диске. Хотя бы из-за возможности увидеть еще раз любимый мир, узнать о нем и его персонажах что-то новое. Не спорю, как интерактивное кино с отличным сюжетом проект действительно неплох, но вот RPG из него получилась посредственная. Прямо садись и пиши письмо дедушку Мартину с просьбой передать сиквел (если он будет) в другие руки. А Cyanide пусть Blood Blowl с продолжениями ваяет, у нее это лучше получается. **СИ**



Сергей
Цилюрик

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D

КОГДА NINTENDO 3DS БЫЛА ВПЕРВЫЕ ПОКАЗАНА ПУБЛИКЕ НА E3 2010, ИМЕННО 3D-ВЕРСИЯ METAL GEAR SOLID 3 СТАЛА САМЫМ УБЕДИТЕЛЬНЫМ АРГУМЕНТОМ В ПОЛЬЗУ НОВОЙ ПОРТАТИВНОЙ КОНСОЛИ ОТ NINTENDO. ДВА ГОДА СПУСТЯ, КОГДА SNAKE EATER 3D НАКОНЕЦ ВЫШЛА, ОНА ОКАЗАЛАСЬ НИКОМУ НЕ НУЖНА.

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Nintendo 3DS

Платформа: Nintendo 3DS **Жанр:** action-adventure.third-person.modern
Зарубежный издатель: Konami **Российский дистрибьютор:** не объявлен
Разработчик: Kojima Productions **Мультиплеер:** нет
Обозреваемая версия: Nintendo 3DS **Страна происхождения:** Япония

Сложно понять, что заставило Kojima Productions так сильно затянуть разработку простого, по сути, порта с незначительными изменениями. Snake Eater 3D не успела ни на запуск 3DS, страдавший от острой нехватки толковых релизов, ни к E3 2011, где была продемонстрирована играбельная демка с жутким фреймрейтом, ни даже к праздничному сезону, когда продажи 3DS уже подстегивались скидкой – изначально запланированная дата релиза была перенесена, и в итоге MGS3 HD, анонсированная годом позже, вышла раньше, чем MGS3 3D.

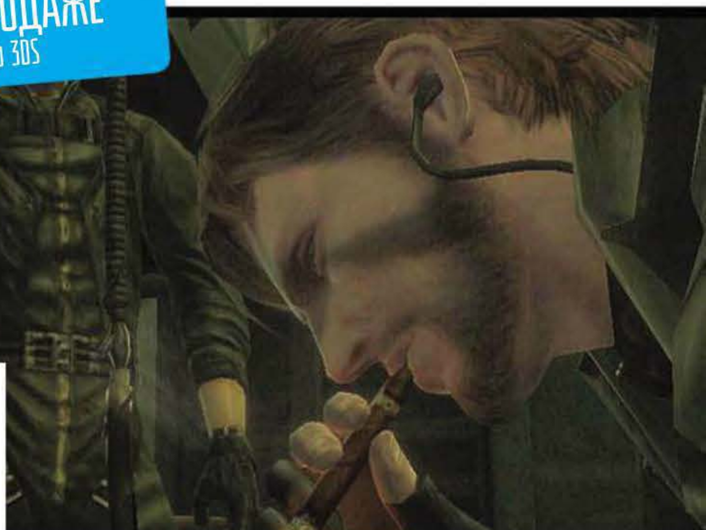
Именно анонс HD Collection и подкосил все шансы Snake Eater 3D на успех: если можно за $40 купить три HD-римейка с трофеями и прочими плюшками для PS3, кто решится тратить ту же сумму на одну игру, да к тому же заведомо менее красивую? Портативность – тоже не вопрос: урезанная HD Collection для PS Vita, стоящая столько же, предлагает две игры с, опять же, более четкой картинкой. А переплачивать за 3D геймеры не привыкли.

Обидно, потому что сама по себе Snake Eater 3D весьма неплоха, и, если бы у руководства Konami оставалась хоть капля здравого смысла, то этот римейк вполне мог бы снискать заслуженную славу. Все-таки Metal Gear Solid 3 – одна из лучших игр предыдущего поколения консолей, и ее геймплей с четким делением на локации, в рамках которых прохождение крайнее вариативно, как нельзя лучше подходит портативному формату. Впрочем, помимо «песочницы» MGS3 может похвастаться и получасовыми диалогами, которые никто сокращать не стал.

В MGS: Snake Eater 3D по сравнению с оригиналом появился ряд новшеств, благодаря которым играть стало удобнее. Из Peace Walker сюда перебралось умение ходить вприсядку и возможность целиться с видом из-за плеча (в этом случае, как и в MGSPW, прицел вырастает до гигантских размеров, и в его рамках мишени поражаются едва ли не автоматически). Это очень облегчает прохождение – ведь целиться от первого лица с учетом низкого разрешения экрана бывает сложно (особенно если пытаться отвешивать всем хедшоты). Впрочем, для халявщиков тут есть опция auto-aim, при использовании которой нужно всего лишь развернуть Снейка в сторону нужного противника. Битвы с боссами никогда не были настолько просты!

Схема управления в Snake Eater 3D похожа на использовавшуюся в Peace Walker: за неимением второго аналога камерой и прицелом приходится управлять при помощи кнопок, что, конечно, не фонтан (лично мне, впрочем, гораздо удобнее было делать это на 3DS, нежели на PSP – возможно, дело в форм-факторе консоли). Левый «шифт» отведен под прицел, правый – под выстрел, а выбор и экипировка оружия и предметов, приседание и кнопка контекстного действия повешены на четыре стрелочки крестовины. Не бог весть что, но играть вполне можно (особенно с автоприцеливанием). Более того, поскольку 3DS лишена аналоговости кнопок «дуалшока», захват пленных и их допрос больше не являются пыткой для игрока! Теперь, схватив очередного солдата, нужно просто удерживать кнопку захвата, не боясь случайно перерезать пленному горло – а его дальнейшую судьбу (допрос, смерть или отключка) определяет выбор из трех кнопок, которые заботливо выводятся на экран в форме подсказки. Можно даже отстреливаться от врагов, держа перед собой живой щит – для этого больше не требуются навыки ниндзя и наличие третьей руки!

Но, конечно, по-настоящему удобно в Snake Eater 3D играть с использованием Circle Pad Pro: функции крестовины переносятся на обычные кнопки и два дополнительных «шифта», а целиться и крутить камеру аналогом куда приятнее. Metal Gear Solid 3 (в Subsistence-версии) гораздо больше, чем та же Resident Evil: Revelations, нуждалась во втором



К вариантам, которые можно выбрать в начале игры, добавились признания в любви к MGS4, Peace Walker и всем играм сериала. Разные ответы дарят разные камуфляжи!



Среди иконок не хватает четвертой, напоминающей, что можно перейти в режим прицеливания от первого лица и палить по врагам, прикрываясь их товарищем.



ПОСКОЛЬКУ 3DS ЛИШЕНА АНАЛОГОВОСТИ КНОПОК «ДУАЛШОКА», ЗАХВАТ ПЛЕННЫХ И ИХ ДОПРОС БОЛЬШЕ НЕ ЯВЛЯЮТСЯ ПЫТКОЙ ДЛЯ ИГРОКА.



Как и в Peace Walker, попадания по врагам в Snake Eater 3D отображаются большими окружностями, различающимися по цвету: синие – для несмертельных атак, красные – для смертельных.



Как и HD Collection, Snake Eater 3D лишена мини-игр с крабами и обезьянами.

Тачскрин со всеми кнопками быстрого доступа и картой.





ЗЕЛЕНАЯ РОКИРОВКА

Для получения стелс-камуфляжа в Snake Eater 3D тоже надо отстрелить шестьдесят зеленых существ, только тут это не лягушки-керотаны, а фигурки Йоши (если бы это были живые Йоши, то Снейк наверняка не отказался бы полакомиться деликатесами – об этом шутили еще в Super Smash Bros. Brawl!). Знатоков Subsistence ждет сюрприз: поменялся не только вид фигурок, но и их месторасположение – чтобы получить по завершении игры ранг Yoshi, придется напрячься и заново обследовать каждую локацию со всей скрупулезностью. Что еще более занятно, для объяснения того, что в игре делает Йоши и как использовать тачскрин, были записаны новые реплики помощников Снейка! Эх, лучше бы они русский язык в игре починили...

аналоге и, как следствие, куда лучше демонстрирует уместность громоздкого аксессуара для 3DS.

Тачскрин в Snake Eater 3D выполняет двойную функцию: на нем отображается карта, на которой отмечается Снейк, его пункт назначения и враги, если их засечет, например, детектор движения; также на нижнем экране расположены кнопки быстрого доступа ко всем элементам основного меню. То есть, одним прикосновением можно перейти к еде, лекарствам, экипировке и звонкам по радио, что очень удобно.

Разработчики не обошли вниманием и камеру, которой оснащена 3DS: можно использовать любой снимок в качестве основы для камуфляжа Снейка. Не забыты и гироскопы: нужно наклонять консоль, чтобы помочь Снейку балансировать на тонких ветвях и особенно на всем до боли знакомом подвесном мосту.

И напоследок – о плохом. Snake Eater 3D выглядит скромнее оригинала: это заметно и в детализации объектов, и в качестве текстур – впрочем, картинка все равно гораздо лучше, чем на PSP. Как это обычно бывает в играх для 3DS, стереоскопический эффект ведет к появлению «лесенок». Местами можно заметить детали, вставленные явно для усиления 3D-эффекта, – они незначительны, но довольно милы. При этом выдаваемое количество кадров в секунду невелико, и это заметно невооруженным глазом – но подтормаживание, к счастью, не критично (и, по иронии, сценки с молниями Волгина, превращающиеся в слайдшоу на PS3, здесь проходят без заминки). Зато дальность прорисовки мелких деталей вроде травы удручает. Но хуже всего – загрузки. Казалось бы, информация с картриджа должна грузиться мгновенно, ан нет – перед каждой сценкой и каждой локацией приходится ждать подолгу. Даже переход к меню радиозвонков занимает несколько секунд!



ЗА СЮЖЕТ
ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ





Собственно, из-за этих технологических недостатков Snake Eater 3D не может претендовать на «девятку». Тем не менее, это все равно отличная игра, и ежели у вас нет «Виты», а желание поиграть в портативную версию одной из лучших игр для PS2 присутствует, не сомневайтесь в этом выборе. В конце концов, Snake Eater 3D с ее нововведениями позволяет прочувствовать MGS3 чуть иначе, нежели раньше, – а это для фанатов уже многого стоит. **СИ**

Анна Янилкина



online

СЕЗОННОЕ МЕНЮ СЕТЕВЫХ ИГР

"ALL HAIL DIABLO!" – СКАЗАЛИ В ИЮНЕ ВСЕ ИЗДАТЕЛИ И РАЗРАБОТЧИКИ, И ТЕПЕРЬ МЫ ИМЕЕМ ТО, ЧТО ИМЕЕМ – ТО ЕСТЬ, ОДНО БОЛЬШОЕ ЖИРНОЕ «НИЧЕГО». Я, КОНЕЧНО, СЛЕГКА ПРЕУВЕЛИЧИВАЮ, НО РАЗ УЖ НАМ ПОДВЕРНУЛСЯ ТАКОЙ ШАНС, ТО ТЕПЕРЬ САМОЕ ВРЕМЯ ВСПОМНИТЬ НЕСКОЛЬКО НЕ САМЫХ ИЗВЕСТНЫХ, НО ПО-СВОЕМУ ИНТЕРЕСНЫХ MMO-ПРОЕКТОВ. И ПООСТОРОЖНЕЕ С ВЫРАЖЕНИЯМИ! ВСЕ-ТАКИ СРЕДИ НИХ ЕСТЬ И НАСТОЯЩИЕ ВЕТЕРАНЫ ЖАНРА.



WAKFU

WAKFU.COM

ДОФУС: MORE-SANDBOX EDITION

СТАЖ: 4 МЕСЯЦА

+ Уникальная экосистема
+ Личные дома
+ Тактическая система боя
- Нет заданий

Не обманывайтесь, его недавняя дата релиза – это не более чем просто цифра. Фактически Wakfu находился в свободном тестировании (и параллельной разработке) более двух лет. И хотя я уже упоминала его в этой рубрике, но все же фирменному очарованию игр от Ankama Games чертовски сложно противостоять.

Между тем, все примечательные элементы, включая графику, тактическую систему боя и даже классы, достались Wakfu по наследству от старшего брата, небезызвестной MMO Dofus. Однако элементы «песочницы» в первом проявлены куда сильнее. Например, экономика находится под полным контролем игроков, так как деньги добываются исключительно переработкой руды и торговлей. Интересная экосистема позволяет влиять на состояние флоры и фауны в конкретных локациях, подчиняясь простому закону: не посадил дерево – дерево не выросло. К тому же, в Wakfu попросту нет понятия «квест», но зато есть четыре фракции, PvP-территории и зачаточная политика. Вроде бы мало для того, чтобы серьезно увлечься игрой, но, как ни удивительно, результат прямо противоположный.



Eden Eternal

EDENETERNAL.AERIAGAMES.COM

ЕЩЕ ОДИН РАЙ ДЛЯ ФАНАТОВ АНИМЕ

СТАЖ: 1,5 ГОДА

+ Гибкая система классов
+ Города гильдий
+ Прокачка на квестах
± Аниме
- PvP только в виде батлграундов

Те, кто не смогли устоять перед умопомрачительным «ня-эффектом» Spirit Tales, возможно, придут в аналогичный восторг от Eden Eternal, вышедшей немного ранее. Созданные одним и тем разработчиком – X-Legend – они разделяют похожий мир и геймплей. Однако в Eden Eternal система классов все же ушла немного дальше правила «Один персонаж – одна роль». Максимальная свобода позволяет освоить какие угодно специализации: их в игре уже 16 штук, и переключаются они простым мановением курсора. Причем самые хитрые не дадутся просто так и потребуют развития одной или нескольких профессий до определенного уровня.

Помимо этого, Eden Eternal может похвастаться наличием 5 рас (включая мышей, лягушек, медведей и людей в мини-версии), гильдейных городов, довольно интересного крафта и даже PvP в виде дуэлей и батлграундов. А основного контента (локаций, подземелий и заданий) хватит, чтобы занять даже торопливого игрока как минимум на пару недель.



Battle Forge

BATTLEFORGE.RU

КАРТЫ, МОБЫ, ДВА КИЛА

СТАЖ: 3 ГОДА

+ Отличная комбинация RTS и TCG
+ Приличное количество карт
+ Переведена на русский язык
+ PvP-бои до 4 участников
- Миссии быстро надоедают

Если не принимать в расчет браузерные варианты, то RTS можно назвать одним из самых непопулярных жанров в мире MMO. Возможно, все дело в том, что с этой задачей великолепно справляются мультиплееры их оффлайновых товарок, или же в том, что многие предпочитают другие жанры. Но как бы то ни было, Battle Forge, сплав карточной игры и стратегии, существует уже три года, и довольно успешно справляется со своей непростой ролью.

В начале игры вы получите свою тощую колоду карт – и добрый пинок в направлении сюжетной миссии. Ее нельзя перепутать ни с чем: это чистая RTS. Но все юниты, постройки и умения представлены в виде карт, каждая из которых имеет свою перезарядку и стоимость. Возможность открывать новые карты, пробовать новые комбинации, сражаться с другими игроками – все это захватывает в первые же минуты игры. И пусть постепенно вы научитесь звонко материться при виде какой-нибудь очередной ненужной «Зеленой смерти» и спокойно совмещать выполнение PvE-миссий с просмотром сериалов. Но до этого, поверьте, пройдет не одна неделя.





S4 League

S4.EN.ALAPLAYA.NET

DEATHMATCH
В АНИМЕ-СТИЛЕ

СТАЖ: 3,5 ГОДА

- + Уникальный стиль персонажей
- + Время предметов не тратится в оффлайне
- + Отличная музыка и быстрый бой
- + Заточка оружия

Перед вами наглядный пример того, что спустя 3 года многие MMO (если они, конечно, не обладают «о-мои-глаза-графикой») становятся только лучше. После старта игроки S4 League жаловались на малое количество режимов, слабую кастомизацию внешнего вида и нехватку оружия. Нет, здешний магазин все еще не ломится от одежды, но, по крайней мере, сейчас всего этого добра достаточно, чтобы создать себе хотя бы одного уникального персонажа.

В остальном же S4 League – это классический онлайн-экшн. Он относится к тому типу игр, которые делают упор на быстрые хаотичные бои, в которых важнее мастерство каждого отдельного игрока, нежели грамотный тимплей. И хотя, как я уже сказала, здесь отсутствуют классы, в зависимости от экипировки и выбранного ключевого умения вы сможете выполнять массу ролей, начиная от танка и заканчивая поддержкой.



Requiem: Alive

REQUIEM-ONLINE.RU

НАСТОЯЩАЯ КРОВЬ

СТАЖ: 4 ГОДА

- + Жанр «хоррор»
- + Трансформация в зверя
- + PK и PvP-система имеются
- ± Гринд
- – Плохая графика

Если бы существовала еще одна MMORPG про вампиров, то Requiem мгновенно отправился бы на скамейку запасных. Но поскольку Hellgate: London – игра совсем другого типа, а будущие вампирские вариации нам только предстоит увидеть, то Requiem заслуживает хотя бы мимолетного взгляда. И поначалу он вызывает только положительные эмоции.

В целом вся игра построена на хоррор-эффекте. Здесь текут реки крови, трепыхающиеся куски мяса разлетаюся в стороны после смерти любого монстра, а каждая тварь достойна украсить парад ужастиков имени Ганнибала Лектера. Жаль только, что среди всего этого дергающегося восторга геймплей выглядит до боли знакомо: вялые задания, бодрый гринд, немного крафта, немного подземелий и немного батлграундов. Еще одна проблема игры в том, что графика ее порядком устарела, а денег на обновления толком-то и нет. Но атмосфера игры, как ни крути, хороша и способна удержать ваш интерес как минимум на пару-тройку вечеров.



Wolfteam

RU.WOLFTEAM.AERIAGAMES.COM

ДВОЙНОЙ ЭФФЕКТ
В ПОЛНОЛУНИЕ

СТАЖ: 4.5 ГОДА

- + Режим оборотня
- ± Режимы, оружие, карты – стандартные
- – Графику и управление нашли на свалке

Все знают, что выделяться надо уметь. Можно сделать банальнейшую игру с одной-единственной интересной фишкой или же распылиться по поверхности, вводя все по чуть-чуть. Какой подход лучше? Оба плохи. Но Wolfteam, даже используя первый вариант, вроде не вызывает желания панического бегства. И это главным образом потому, что ее фишка действительно работает.

Из-за почти свободного превращения в оборотня самые приятные и популярные в Wolfteam режимы – это те, в которых в любую минуту можно отрастить шерсть, запрыгнуть на стену и пойти отрывать жалким людишкам все лишние части тела. Играть за гору мышц и когтей не так уж легко из-за не слишком удобного управления и отсутствия дальних умений, но чрезвычайно весело в силу их непомерной мощи. Видов оборотней тоже несколько: например, волк-берсерк способен убить человека с одного удара, но не так быстр, как волк-стелсер. Единственное нарекание вызывает чрезвычайно отсталая графика, но на это можно закрыть глаза – как-никак, Wolfteam уже почти 5 лет.







Vendetta Online

VENDETTA-ONLINE.COM

ДЛЯ СЕРЬЕЗНЫХ РЕБЯТ
СТАЖ: 8,5 ЛЕТ

+ Mac-, Android- и Linux-friendly
+ Полноценный сэндбокс
± Малоизвестна
- Графика устарела

Когда-то, возможно, это было сложно представить, но теперь правда очевидна – EVE Online захватила огромную часть космического сэндбокса. Всем остальным участникам остается играть лишь на том, чего нет в EVE, и в случае Vendetta Online – это стремительные аркадные бои. Будьте уверены, ностальгия по старому доброму Freelancer возникнет незамедлительно, и эта хорошая сторона еще больше подчеркивается возможностью использовать джойстик. Однако со всем остальным дело обстоит вовсе не так лучезарно.

Зайдя в игру первый раз, вы увидите несколько монолитных стен текста, вслед за которыми поползут часы долгого и непростого туториала. Тест на вшивость очень простой: если по окончании этой пытки буквами вы все еще не испытываете отвращения, то Vendetta подойдет вам на все 100%. Как и в любой песочнице, тут можно заниматься торговлей, политикой, PvP или PvE, и самому определять собственное развитие. В целом игра рассчитана на тех, кто любит исследовать и может уделять достаточное время вдумчивой игре. Для всех остальных же полным-полно других, намного более казуальных MMO.

Puzzle Pirates

PUZZLEPIRATES.COM

ЙОХОХО, И БУТЫЛКА ПАЗЛОВ
СТАЖ: 9 ЛЕТ

+ ARRRR!
+ Необычный геймплей
+ PD-экономика
- Как ни крути, а это все-таки браузерка

Сейчас у нас есть браузерки про белок и котов, про героев и неудачников, про строительство городов и разрушение замков, и все возможные вариации всех возможных вариантов. Однако при всем этом изобилии Pirate Puzzles стоит сбоку (и, если честно, где-то далеко позади) интересным особняком. Ее золотые дни уже давно прошли, но она все еще держится за счет своего неприхотливого характера и необычного геймплея, состоящего исключительно из мини-игр. Например, с помощью аналога Bejeweled здесь можно откачать воду из трюма, а техасский холдем поможет разрешить любые противоречия между несколькими игроками. Всего в игре порядка 20 видов подобных развлечений, платных и бесплатных, и каждое из них копирует какую-нибудь известную игру. Причем, несмотря на общий безумный характер, Puzzle Pirates имеет довольно развитую торговлю, позволяет поплавать на своем корабле и освоить несколько производственных профессий. Словом – то, что надо для убивания лишнего времени.



Представляем вашему вниманию Warfest – первый в России фестиваль любителей качественных шутеров! 14 июля 2012 года в 55-ом павильоне ВВЦ соберутся 5 000 человек, неравнодушных к зрелищным виртуальным боевикам. Хедлайнер фестиваля – Warface, бесплатный шутер AAA-класса от легендарной студии Crytek, подарившей миру Far Cry и Crysis!

В программе фестиваля:

* Показательные выступления российских звезд киберспорта!
* Конкурсы и розыгрыши призов!
* Фотографирование с настоящим оружием и военной техникой!
* Матчи против именитых киберспортсменов!
* Прямая трансляция матчей на Place2Play!
* Множество сувениров!
* И только положительные эмоции!

Вход на фестиваль свободный!

Регистрируйся на сайте фестиваля и получай дополнительные бонусы: http://warfest.ru. И не пропусти самое горячее событие этого лета! Все на Warfest!

Не успел выйти номер с заметкой про кровь в TERA, как ее вернули-таки обратно. Насчет трусов, впрочем, надеяться не стоит: все-таки европейцы очень строги на этот счет.



Заглянув не так давно на сайт Aeria Games (довольно примечательный западный издатель), я порядком удивилась двум вещам. Во-первых, они забанили меня в пятый раз. А во-вторых, эти ребята серьезно взялись за русский рынок и имеют в наличии уже целых 4 переведенных на русский язык MMO, включая Battlefield Heroes и свеженькую Grand Fantasia. Все это значит, что у наших локализаторов появился еще один конкурент, но нам это только на руку: чем выше конкуренция, тем лучше сервис и больше выбор. Так что Welcome, Aeria!

Анна Янилкина



TERA: The Exiled Realm of Aborea

НЕ ВЫПЕЧКА

ЕСЛИ ВЫ СЛЕДИЛИ ЗА ЛОКАЛИЗАЦИЕЙ TERA ВСЕ ЭТО ВРЕМЯ, ТО У ВАС ДОЛЖНЫ БЫТЬ ТЕ ЖЕ ЧУВСТВА, ЧТО И У МЕНЯ. СНАЧАЛА ВОСТОРГ, ПОТОМ НЕТЕРПЕНИЕ, А ЗАТЕМ НАСТОЯЩЕЕ НЕГОДОВАНИЕ. МОЖНО ПОЖАТЬ ЗАПАДНОМУ ИЗДАТЕЛЮ РУКУ – ЗА ЭТИ ПОЛТОРА ГОДА ОНИ ДОВЕЛИ ДО СОВЕРШЕНСТВА УМЕНИЕ "ПОТРОЛЛЬ СООБЩЕСТВО ОЧЕРЕДНЫМ СКРИНШОТОМ". И ТЕПЕРЬ, КОГДА АНГЛИЙСКАЯ ВЕРСИЯ УВЕРЕННО ПЕРЕШАГНУЛА ЧЕРТУ РЕЛИЗА, ОСТАЕТСЯ ЛИШЬ ОДИН ВОПРОС: А СТОИЛО ЛИ ЖДАТЬ?



Жанр: MMORPG **Издатель:** Frogster **Разработчик:** Bluehole Studious **Интернет:** tera-europe.com

Пока TERA находилась на стадии разработки, ажиотаж вокруг нее объяснялся очень просто. Как бы ни твердили форумные знатоки, что это совсем не Lineage III, многие наотрез отказывались в это верить, в душе лелея мечты о той же игре, но чтобы с пуговицами. Да-да, перламутровыми. И, когда печальная правда все-таки дошла до русского сообщества, разочарованные олдскулеры и фанаты PvP сразу же нарисовали на TERA жирный крест. А еще спустя полгода ряды корейских, а вслед за ними и японских серверов начала подкашивать жесткая рука провала. Японская старушка мучалась совсем недолго, и всего за четыре месяца из 10 первоначальных серверов осталось только 3. Да, и в Корее, и в Японии игра по-прежнему имеет свою стабильную базу подписчиков, но их пример заставил призадуматься тех, кто ждал западной локализации.

Причин для резкого сокращения количества серверов было несколько, и в числе первых была стоимость самой игры. В то время, когда Корея спокойно собирала со своих подписчиков 18$ в месяц, в японских аптеках резко закончились таблетки от жадности. Тут-то и закрались в умы поднебесных локализаторов эти небесные цифры – 80$ за аккаунт и 35$ за месяц игры. Реклама, конечно, сделала свое дело, и на старте японская TERA могла похвастаться весьма приличным количеством игроков, но, к вящему ужасу NHN Japan, в их числе были и тонны ботоводов.



К слову, корейцы тоже не избежали аналогичной проблемы, но, как известно, их страна спокойно относится и к гладиаторам с никами dfgksd242, и к продаже золота. Это значит, что они принимают и все экономические последствия. Удивительно, но Япония к ним была совсем не готова. Основной причиной для слияния серверов они назвали именно ботов, с которыми попросту не смогли справиться. Но пример Кореи, которой тоже пришлось сократить число серверов, говорит о том, что у TERA были и другие проблемы.

Среди них и ориентация игры на европейскую аудиторию, и нехватка энд-гейм контента, и даже банальные баги, которые особенно заметно сказываются на системе нон-таргета. Казалось бы, тогда успех английских версий должен быть обеспечен: тамошним игрокам понравится геймплей, а локализаторы защитят своих подписчиков от нашествия ботов. Но имеющиеся недостатки никуда не делись, и более того, будучи немного переделанным под западные стандарты, прихрамывающий геймплей обрел дополнительные особенности. И не все из них сделали его лучше.

В частности, Frogster и En Masse не только перевели задания, но и увеличили их количество. NPC западной версии – это, честно слово, очень несчастные существа, которые просто никак не протянут без помощи игроков. Но, несмотря на то, что этот праздник не иссякает по мере повышения уровня, подача квестов осталась на уровне пятилетней давности. Убив 10 обычных монстров, запинав совместными усилиями элитных и собрав мешки в одной деревеньке, вы можете быть уверены: в следующей вас ждет то же самое и в том же самом порядке.

Кроме того, строение локаций тоже не отличается разнообразием: основной город, несколько мелких поселений, а в каждой третьей – большая многоуровневая зона с похожими заданиями. Да, сюжетные миссии, которые сопровождаются короткими мультиками, скрашивают общее впечатление, но историю мира они раскрывают без всякого энтузиазма. Например, что вы скажете, увидев огромный замерзший водоворот с кораблями? "Да, очень красиво, спасибо, а теперь расскажите, пожалуйста, что тут произошло". Но простые NPC будут молчать как партизаны, сюжетные нехотя обронят пару слов, а ни на один корабль (даже тот, чья разбитая палуба лежит прямо на земле) вам не даст зайти знакомая невидимая стена.

Между тем, отдуваться за скучные задания призвана уже упомянутая система нон-таргета, которая должна была

стать глотком свежего воздуха и революцией. Но, попробовав играть целителем, танком и лучником, я обнаружила, что итог в конце концов один – сражаться с монстрами постепенно становится совсем не интересно. Обычно с течением времени цепочки умений становятся все сложнее, а в некоторых MMO новые способности могут даже вытеснять старые. В TERA же конструкция боя остается почти неизменной, и даже на 50-ом уровне я по-прежнему использовала ту комбинацию, которую освоила изначально. Фантазия разработчиков касательно самих умений тоже оставляет желать лучшего: отравленные стрелы, банальная удочка и огненные взрывы. Серьезно, Bluehole Studious, вы вообще старались?

Еще одним поводом для нетерпеливого ерзанья в ожидании TERA (и одна из причин, по которой ее сравнивали с Lineage II) была система PK. Надо признать, этот план разработчики даже перевыполнили, снабдив игру самым свободным PvP среди MMORPG. Фактически каждый игрок может в любую минуту включить PK-режим и пойти крошить всех налево и направо, без штрафов – но и без какой-либо награды. Итоги затянувшейся двухлетней локализации дают о себе знать: в то время как в азиатских странах есть хотя бы батлграунды, все PvP в TERA – это бессмысленный "ганкинг" и все из него вытекающие. Сливание игроков низкого уровня, раздражающие нападения в самые неподходящие для этого моменты и полное отсутствие мотивации для такого же поведения. Честное слово, лучше бы они скопировали систему Lineage.





Не получилось с фольклором и PvP – так может порадует экономика? Как бы не так, тут максимально упрощенная модель. Интрига собирательства, крафта и торговли сведена к минимуму – базовые ресурсы доступны всем, прокачка профессий занимает считанные минуты благодаря опыту за переработку ресурсов. Вместе с тем, про крафт экипировки до 50-60 уровня можно просто забыть. Редкие ингредиенты требуют значительных финансовых вложений, а изготовленные таким образом вещи легко заменить уже через пять уровней. Между тем, предметов, которыми можно торговать, в TERA тоже немного, поэтому таких выкрутасов экономики, как, например в Aion, когда знающие люди могли сделать состояние за пару дней, нам уже никогда не увидеть.

И, наконец, западная версия TERA сильно «укорочена». Неизвестно, чем руководствовались разработчики, когда поднимали рейтинги серверов, но сейчас путь до максимального уровня занимает от недели до месяца. А если учесть то, что в игре пока нет интересного PvP, нет рейдовых подземелий, нет системы Нексусов (а-ля разломы в RIFT), то ход этот представляется весьма сомнительным. Достижения, политика, клановые войны – все это находится в таком недоделанном виде, что даже система ванархов (которая, в сущности, неплоха) не спасла меня от зевоты.

Вывод печальный: на старте западная TERA хороша только для того, чтобы провести в ней ровно месяц и, может быть, вернуться спустя полгода, когда будут введены все дополнения оригинальной версии. Пока что мы имеем в наличии куцый, слабый, сомнительный вариант, который к тому же весьма устарел. **СИ**





Петр
Головин



mobile



1

В ТОМ, ЧТО ФАНАТЫ ПРОДУКЦИИ APPLE ГОТОВЫ НА САМЫЕ НЕОЖИДАННЫЕ ПОСТУПКИ РАДИ ДОКАЗАТЕЛЬСТВА СВОЕЙ ПРЕДАННОСТИ ЛЮБИМОМУ БРЕНДУ, НЕТ НИКАКИХ СОМНЕНИЙ.

Однако некоторые почитатели мобильных устройств способны совершать по-настоящему странные вещи. Американский дизайнер из студии Kaleidoscope kreative Дэйв Гурбан решился на «моддинг» собственного тела ради того, чтобы всегда иметь под рукой плеер iPod nano. Для этого Дэйв вшил в руку четыре магнитных импланта, с помощью которых устройство оказалось надежно закрепленным на его левой руке. Практически всю процедуру дизайнер провел сам; к счастью, опыт по «модификации» различных частей тела у него имеется. Собирается ли Дэйв в дальнейшем производить апгрейд и «подключать» себе другие устройства – пока не известно. Мы же хотим предупредить вас об одном: не пытайтесь повторить это. Ни дома, ни в больнице.



2

АНОНС SAMSUNG GALAXY S III ПОКАЗАЛ, ЧТО ЗВАНИЕ ОСНОВНОГО КОНКУРЕНТА ГРЯДУЩЕГО ПОКОЛЕНИЯ IPHONE ДАНО УСТРОЙСТВУ НЕ СЛУЧАЙНО.

Мощность «галактического» гаджета, показанная в различных тестах, превзошла не только продукцию Apple, но и показатели большинства имеющихся на сегодняшний день смартфонов. Обозреватели нескольких западных порталов, которым удалось опробовать флагман корейской компании в действии, утверждают, что для геймеров – это лучший на сегодняшний день аппарат на Android. Востребованность исключительной производительности Galaxy S III покажет время, но уже сейчас понятно, что соревноваться с ним в скорости смогут лишь немногие устройства. А уж превзойти по техническому оснащению смогут буквально единицы. Остается только ждать, когда все возможности нового «железа» смогут найти применение в играх.



3

КАКИМ БЫ АППАРАТОМ ВЫ НИ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ И КАКУЮ БЫ ПЛАТФОРМУ НИ СЧИТАЛИ САМОЙ ПЕРСПЕКТИВНОЙ И ПОПУЛЯРНОЙ, ВСЕГДА ИНТЕРЕСНО ЗНАТЬ МНЕНИЕ ЛЮДЕЙ, ДЛЯ КОТОРЫХ УВЛЕЧЕНИЕ МОБИЛЬНЫМИ ТЕХНОЛОГИЯМИ – НЕ ПРОСТО ДАНЬ МОДЕ.

Один из основателей компании Apple Стив Возняк в недавнем интервью поделился своим мнением относительно Windows Phone. По словам Стива, эта операционная система является самым замечательным изобретением из всех, что ему приходилось видеть за последнее время. Пожаловавшись на очень небольшое количество приложений, Стив признался, что не поменял бы свой iPhone на гаджет с Windows Phone, но если бы перед ним стоял выбор между Android и WP, он бы отдал предпочтение последнему.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

Каждый третий владелец мобильного телефона принимает решение о покупке конкретной модели не более чем за час до непосредственной сделки. При этом большинство людей основывается в своем выборе на внешней привлекательности устройства.



4

ОДНОЙ ИЗ ГЛАВНЫХ ОСОБЕННОСТЕЙ ПОСЛЕДНЕГО ПОКОЛЕНИЯ IPHONE ЯВЛЯЕТСЯ СИСТЕМА ГОЛОСОВОГО АССИСТЕНТА SIRI.

С момента выхода программы каких только казусов не случалось с пользователями этого сервиса. Но на один из диалогов, произошедших между американским обладателем iPhone и Siri недавно пришлось обратить внимание даже сотрудникам Apple. На вопрос о том, какой телефон является лучшим, виртуальный помощник без тени смущения ответил, что считает таковым Nokia Lumia 900 синего цвета. Проведенное расследование показало, что ответ был основан на информации, полученной из базы данных, в которую попадают сведения об оценках, выставляемых абонентами оператора AT&T и покупателями сети магазинов Best Buy. Инженеры быстро исправили это досадное недоразумение, и теперь на аналогичный вопрос выдается единственный корректный ответ: «Лучший телефон – это тот, что вы держите сейчас в руках».

Обзоры игр

N.O.V.A.3

Тем, кто только собирается играть в N.O.V.A. 3, нужно знать главное: цифра «3» в названии абсолютно условна. От нее ничего не зависит, и считать ее катализатором продаж не стоит даже самым преданным фанатам жанра FPS на мобильных платформах. Третья часть практически не отличается от двух предыдущих. Это самый большой плюс и самый большой минус игры. Однако для рядовых геймеров важно другое: попытки найти в онлайн-магазинах AppStore или Google Play более-менее адекватные по качеству аналоги N.O.V.A с 90% вероятностью обречены на провал. Поэтому не воспользоваться возможностью опробовать все прелести и недостатки шутеров от первого лица на примере самого яркого их представителя было бы действительно непростительной оплошностью. Первое, что сразу бросается в глаза, – отличная графика. Для обладателей последних моделей устройств с производительными процессорами, картинка игры – как раз то, что можно демонстрировать друзьям, отвечая на вопрос «зачем тебе такой дорогой телефон». N.O.V.A. 3 – это красочные и разнообразные пейзажи, плавная анимация и впечатляющий звук. Правда, придется закачать более 2 Гб текстур, но оправданность такого шага становится очевидна уже после запуска первого уровня. С управлением все вполне очевидно. Мобильные гаджеты с сенсорными экранами вряд ли когда-то смогут соперничать по удобству с клавиатурами и джойстиками, так что готовьтесь к тому, что промахиваться по виртуальным клавишам вы будете очень часто. Ситуацию спасает система автоприцеливания, перебравшаяся в N.O.V.A. 3 из предыдущих частей серии. Играть с ней намного комфортнее. А вот новомодные функции вроде использования гироскопа лучше сразу отключить. Способы уничтожения врагов заметно разнообразились благодаря увеличенному арсеналу оружия. К сожалению, скопить достаточное количество средств на приобретение всех видов пулеметов, пушек и брони очень тяжело, так что на некоторые образцы придется тратиться дополнительно в местном магазине. Вкупе с эффектом замедления времени многочисленные перестрелки с яркими спецэффектами не оставят равнодушным ни одного геймера.



ЭТО ИНТЕРЕСНО

12% подростков в США, получающих карманные деньги от родителей, тратят их на покупку игр для своего мобильного устройства. В среднем каждое второе приложение не «живет» на устройстве пользователя более 3 дней.

The King of Fighters-i 2012

Похоже, у компании SNK начинает складываться хорошая традиция – раз в год выпускать мобильные версии своих наиболее известных игр. В прошлом году свет увидели Metal Slug и King of Fighters-i, после чего издательство пообещало обрадовать нас еще несколькими хитами. Сказано – сделано. Первым из них стал King of Fighters-i 2012, о котором пойдет речь далее. На самом деле это даже не совсем новая игра, а скорее – переработка предыдущего выпуска, но выполненная с такой прилежностью и вниманием, что ее вполне можно считать отдельным творением. King of Fighters-i 2012 – классический двухмерный файтинг, предлагающий всем желающим поучаствовать в чемпионате на звание лучшего бойца. В новой версии разработчики заметно расширили список сражающихся (до 32 против 20 в прошлогодней версии), увеличили количество режимов. Также появилась оригинальная опция, позволяющая собирать собственные команды и участвовать в турнирах между двумя игроками по беспроводной связи. Игра ни на йоту не отошла от привычного стиля рисованных файтингов. В арсенале мобильных геймеров остались все необходимые для приятного времяпровождения элементы: классическая боевая система и строгое следование основным законам жанра, в котором для победы нужно не просто махать кулаками, но делать это с применением особых тактик. Впрочем, для казуалов, приходящих в замешательство от разнообразия приемов и комбинаций, предусмотрена возможность быстрого освоения игры при помощи комнат обучения. Истинные ценители отметят появление специальных карт (Trading Cards), открывающих доступ к эксклюзивным для мобильной версии графическим материалам. К визуальной стороне King of Fighters-i смогут придраться только испорченные трехмерными красотами снобы. Всем остальным гарантирован острый приступ ностальгии, вызываемый яркой детализированной картинкой, анимированными фонами и с особой любовью прорисованным героями. За вычетом пары незначительных огрех в виде слабой отзывчивости кнопок управления, сложностью выполнения некоторых комбо и отсутствия HD-версии игры (она бы ой как не помешала), The King of Fighters-i 2012 – чуть ли не идеальный представитель жанра на портативных платформах.

LostWinds 2: Winter of the Melodias

Оригинальный LostWinds вышел на платформе Wii еще в 2008 году. Собрав заслуженно высокие оценки, идея, тем не менее, не получила развития. Однако – внезапно! – в этом году его продолжение оказалось на прилавках цифровых магазинов Apple и Android. Столь длительное отсутствие сказалось на Lost Wind самым положительным образом. Продолжение стало насыщеннее и даже изящнее. Не позвольте маленькой цене (в AppStore игра стоит 3.99$) обмануть вас. LostWinds 2 – большая игра, прохождение которой займет не менее нескольких часов, или даже дней. Связано это в большой степени с оригинальным управлением. Все дело в том, что главным героем LostWinds 2 является вовсе не забавный человечек, лихо преодолевающий препятствия на многочисленных уровнях. Главное действующее лицо – ветер, помогающий ему подниматься, опускаться и прыгать. В игре отсутствуют привычные кнопки управления – все действия выполняются движениями пальцев рук. Нажимать в нужный момент точки на экране, закручивать вихри и менять направление движения – все эти действия выполняются интуитивно понятными жестами. Другим важным элементом является смена времен года. Озера, разливающиеся весной, зимой покрываются льдом, и пройти некоторые этапы можно только вплавь или только по льду. Сказочный мир игры предлагает множество вариантов для исследования, он огромен, разнообразен, полон необычных существ и увлекательных головоломок. LostWinds задает какое-то особое настроение и действует на игрока настолько умиротворяюще, что впору рекомендовать его как оригинальное снотворное. Эффект спокойствия, производимого LostWinds 2, отлично дополняется мягкими красками и весьма приятной графикой. Только плавные линии, спокойная музыка, никаких острых углов и непреодолимых препятствий: увлечься LostWinds чрезвычайно легко. Сколько бы эпитетов ни нашлось для этой уникальной игры, ощущения, получаемые от знакомства с ней, долго не забываются.



Джаггернаут: Месть Соверинга

Игры вроде «Джаггернаут: Месть Соверинга» с завидной легкостью ломают стереотипы, связанные с тем, что мобильные проекты, вырастающие из компьютерных или приставочных хитов, обречены на вечное прозябание в тени своих удачливых прародителей. Угодить всем и каждому, конечно же, достаточно нетривиальная задача, но в данном случае iOS-версия популярного браузерного проекта «Джаггернаут» демонстрирует удивительное единство формы и содержания, предъявлять которое не стыдно как поклонникам оригинального творения, так и тем, кто с оригиналом ранее знаком не был. Особенно приятно видеть проект в жанре RPG, в котором все отличительные особенности сочетаются с оригинальными находками. Итак, вы в мире Харадан, где идут кровопролитные войны за право называться «самым могущественным, самым воинственным» и вообще – самым-самым. Выбирайте воина одной из колдовских стихий и отправляйтесь на бой. По пути вашему герою предстоит сразиться с целой армией различных монстров, дифференцируемых по степени силы и внешней непривлекательности. Бои происходят в пошаговом режиме. Для удачной атаки достаточно провести пальцем по экрану в направлении противника. Со временем становятся доступны новые комбо и сокрушительные по своей мощи заклинания. Последние, кстати, просто «рисуются» на экране и реализуются при наличии достаточного количества магической энергии. Но самое примечательное в боевой механике игры – это, конечно же, мини-игры, предшествующие проведению специальных атак. Сумели правильно повторить последовательность кнопок – любуйтесь зрелищным действом, сопровождающим умерщвление вражеской плоти. Вообще, со зрелищем в «Джаггернаут: Месть Соверинга» все более чем хорошо. Графический движок проекта предоставляет игрокам возможность насладиться замечательной картинкой вне зависимости от того, воюете ли вы с монстрами или просто путешествуете по миру. Красочные локации со множеством деталей и действительно качественное визуальное исполнение всего и вся – отличное дополнение к увлекательному процессу собирания ресурсов и уничтожения разномастной нечисти. «Джаггернаут: Месть Соверинга» – по-настоящему народная игра, доступная всем, вне зависимости от степени увлеченности жанром. А для обладателей устройств на iOS так и вовсе одно из самых заметных виртуальных приключений этого сезона.



Рекомендуем



EXTINCTION SQUAD
Очень простая и веселая игра, в которой вам предстоит ловить падающих животных. Чем больше представителей фауны вы спасете – тем выше награда.



PLANTS WAR
Стратегия в реальном времени, где главными персонажами являются забавные зверюшки.



WITCH WARS
Файтинг с оригинальной боевой системой. Чем быстрее вы соберете нужную комбинацию, тем выше шанс на победу.



SANDBOX
Игра для тех, кто спит и видит себя в роли творца вселенной. Построенный мир легко поддается переделке и даже уничтожению.



SCOTLAND YARD
Мобильная версия одной из лучших игр… 1983 года. Оказывается, тогда тоже умели делать неплохие проекты. Ловите преступников и спасайте города от криминала.



MOTO HEROZ
Аркадные гонки на различных видах машин. Множество локаций, апгрейдов, более-менее достоверная физическая модель. Все как у взрослых!

Обзоры железа

То, чего так долго ждали, наконец-то случилось. 3 мая компания Samsung продемонстрировала общественности новый смартфон – Galaxy S III. Ажиотаж вокруг модели удалось создать нешуточный, благо все условия для этого были созданы задолго до появления новинки. Теперь все ждут, что скажет Apple. Ответный ход американцев состоится не раньше осени, так что времени для сбора и анализа слухов о новом iPhone еще предостаточно. Если вы решили обновить парк своих мобильных устройств, рекомендуем немного подождать. Очень скоро производители начнут массированную атаку на потребителей. А пока встречайте очередных «железных» гостей.

DFUNC GURU-01

Мобильные устройства компании Dfunc уже становились гостями наших обзоров. Среди основных достоинств продукции производителя мы выделили удобство использования и исключительную привлекательность для мобильных геймеров. Очередной гаджет продолжает эту приятную во всех отношениях тенденцию. Он однозначно подойдет тем, для кого игры – не просто кратковременное увлечение для аннигиляции свободного времени. Несмотря на скромность технической начинки, Guru-01 – серьезное устройство для серьезных покорителей виртуальных миров. Внешне Guru-01 не отличается оригинальностью дизайна. Если бы не боковые кнопки вокруг 7-дюймового экрана, выделить его среди огромного количества конкурентов было бы очень сложно. Внешнее восприятие, вообще, вещь достаточно субъективная, поэтому отметим лишь, что устройство очень удобно лежит в руках и никакого дискомфорта во время работы с ним не возникает. Дополнительный аналоговый джойстик позволяет легко переключаться между опциями меню. Впрочем, его наличие замечаешь только во время игры, а навигацию можно совершать и привычными движениями пальцев по touch-экрану. Стандартные возможности вроде выхода в Интернет, общения в разнообразных мессенджерах, фотографирования, чтения электронных книг, прослушивания музыки и просмотра фильмов (в том числе и в формате HD) реализованы в устройстве не хуже, чем в более дорогих аналогах. Можно было бы пожаловаться на небольшой объем встроенной памяти, но увеличить дисковое пространство любой владелец Guru легко сможет при помощи flash-карт. Перейдем к самому интересному – играм. После запуска понравившегося приложения становятся очевидны основные преимущества Guru перед другими представителями устройств на Android. И это, конечно же, упомянутые ранее физические кнопки управления. Никаких негативных явлений вроде «промазывания» по клавишам не наблюдается в принципе. Про плохую отзывчивость экрана и неудобное расположение элементов интерфейса в некоторых проектах также можно забыть как про страшный сон. Остается только расслабиться и получать удовольствие. Guru тяжело причислить к какому-то конкретному классу. Это и планшет, и игровая консоль и многофункциональный мультимедиа-плеер. Качество совмещения всех этих опций, что и говорить, – на высоте. Достижению абсолютной гармонии мешают лишь малое время работы и не самое современное железо. Впрочем, с такими недостатками можно смириться.



LG P705 Optimus L7

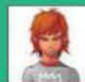
Ориентированность этого аппарата становится очевидна при первом же взгляде. Скромный внешний вид, простота материалов и не очень большой экран: все свидетельствует о том, что перед нами устройство, не претендующее на лавры лидера продаж или конкурента для более именитых собратьев. LG вообще никогда не стремилась завоевать рынок, не создавала ажиотаж вокруг своей мобильной продукции и позиционировала себя как разработчика обычных, но весьма качественных устройств. По своим характеристикам Optimus L7 вполне сравним с новинками от HTC или Samsung. На устройстве установлена последняя версия ОС Android, работу которой поддерживает хоть уже и устаревший, но довольно производительный процессор. Камера с разрешением 5 мегапикселей и 4 Гб встроенной памяти подойдут любому пользователю. Стоит отметить тонкий корпус, яркий экран и аскетичный дизайн. Пожалуй, даже слишком аскетичный. Особое внимание инженеры LG уделили времени работы аппарата. Два дня активного использования без подзарядки – очень неплохой показатель. Играть с такой батареей можно без опасений «посадить» гаджет в самый неподходящий момент. Фирменная оболочка, заменяющая стандартные интерфейсы Google, позволяет без труда разобраться с основными функциями меню и использовать их с максимальной эффективностью. Из предустановленных сервисов отметим фирменный магазин приложений LG AppClub, где можно найти массу полезных вещей для работы с социальными сетями и навигации. Единственный серьезный недостаток, выявленный при работе с Optimus L7, – медленная отзывчивость меню и программ. Вряд ли проблема кроется в железе, скорее всего, это недоработка программного обеспечения. Сказать, что она сильно мешает при использовании устройства, нельзя, но обратить внимание на нее стоит. Как и большинство аппаратов на ОС Android, Optimus L7 поддерживает возможность использования карт памяти самого разного объема. Для финального вердикта вряд ли будет достаточно нашего короткого обзора. Перед приобретением лучше все же подержать Optimus L7 в руках и понять, согласны ли вы принять его внешний вид и оценить набор имеющихся функций. Для выполнения повседневных задач и выполнения обязанностей игровой консоли устройство подойдет большинству пользователей. Особенно если они не желают переплачивать именитым брендам.



ЭТО ИНТЕРЕСНО

Европейские операторы мобильной связи подсчитали, что в среднем каждый владелец мобильного телефона получает 12000 смс в год. При этом около половины этих посланий составляют рекламные рассылки.

Константин Говорун



Страна: Германия
Виза: требуется (шенген).
Валюта: Евро
Для простоты расчетов: 1 евро примерно равен 40-42 рублям.
Языки: немецкий
Когда ехать: август.
Ориентировочный бюджет: 15-40 тыс. рублей

ВПЕРЕД, НА GAMESCOM!

ВЫ НЕ РАЗ ЧИТАЛИ О ЗАРУБЕЖНЫХ ИГРОВЫХ ВЫСТАВКАХ В ЖУРНАЛЕ, НО ПРОЩЕ ОДИН РАЗ УВИДЕТЬ, ЧЕМ СТО РАЗ УСЛЫШАТЬ. И ЕСЛИ ПОЕЗДКА НА E3 ИЛИ TGS ОБОЙДЕТСЯ ДОРОГО И СЛОЖНА В ОРГАНИЗАЦИИ, ТО ВИЗИТ НА GAMESCOM ПО КАРМАНУ БОЛЬШИНСТВУ ГЕЙМЕРОВ. КУДА ИДТИ И ЧТО ДЕЛАТЬ, ЧТОБЫ ПОПАСТЬ В КЕЛЬН В СЕРЕДИНЕ АВГУСТА, – ОБ ЭТОМ МЫ СЕЙЧАС И РАССКАЖЕМ.





Начнем с базовой информации. Gamescom проходит в Кельне, с 15 по 19 августа, первый день зарезервирован для прессы и бизнес-посетителей. При этом выставка предназначена для широкой аудитории (в отличие от E3), поэтому можно без особого труда приобрести билеты прямо на сайте www.gamescom-cologne.com по кредитной карте, либо на месте в кассе. Билеты на бизнес-день обойдутся втрое дороже, чем на обычный. Для поездки в Германию вам также понадобятся открытая шенгенская виза, билеты на самолет и гостиница. Самый простой, наверное, способ получить все это – купить путевку в Германию в любом турагенстве, с расчетом на то, чтобы оказаться в Кельне в дни выставки. Но если хочется сэкономить и никак не зависеть от посредников, то можно сделать все самостоятельно. Так как организаторы Gamescom заинтересованы в том, чтобы привлекать гостей (в том числе и из России), определенную помощь вам может оказать московское отделение выставочного комплекса Кельнмессе (www.koelnmesse.ru).

Кельн обслуживают два аэропорта – Кельн/Бонн и Дюссельдорф (в него прилетает, например, «Аэрофлот»), поэтому при поиске билетов в Интернете проверяйте оба. Самые дешевые билеты из Москвы – у дискаунтера German Wings (www.germanwings.com), хорошие цены предлагает Air Berlin. Рекомендую проверить варианты рейсов на anywayanyday.com, biletix.ru, expedia.com, затем посмотреть их же на сайтах авиакомпаний и выбрать самый дешевый вариант. Обязательно поиграйте с датами – один лишний день может дать экономию в несколько тысяч рублей. Лучше всего лететь на неделю – чтобы заодно посмотреть город и покататься по окрестностям. При покупке билета заранее он будет стоить от 7 до 12 тысяч рублей (туда и обратно, конечно), в последний момент – до 20 тысяч рублей.

С гостиницами в Кельне (и вообще в Германии) есть одна важная тонкость – как правило, бронирование в них нельзя отменять без штрафа. Вернее, можно, но за три месяца до заезда, что почти равносильно запрету. Поэтому, если вы привыкли бронировать первую попавшуюся гостиницу для оформления визы, а потом искать что-то поинтереснее, внимательно читайте условия. Мы пользуемся системами expedia.com и venere.com, в них гостиницу надо выкупать сразу, кредитной картой. Но ничто не мешает забронировать номер на сайте отеля и расплатиться на месте. Учтите также, что в Кельне хорошо развита система метро и скоростных трамваев, и совершенно необязательно селиться рядом с выставочным центром. В пределах нескольких остановок от него цены гораздо интереснее, причем билет на выставку дает право бесплатного проезда на общественном транспорте. Так что изучайте карту и выбирайте то, что вам больше нравится. Приличный двухместный номер в трехзвездочной гостинице с бесплатным Интернетом обойдется вам от 3000 рублей в сутки. Как вы догадываетесь, ездить вдвоем гораздо выгоднее, так что зовите с собой друзей.





Для оформления туристической визы достаточно брони гостиницы, билетов, медицинской страховки (стоит копейки) и справок, доказывающих вашу состоятельность, подробности вы найдете на сайте посольства. Но формальности могут занять какое-то время (вплоть до месяца), поэтому здесь на помощь приходит представительство Кельнмессе (www.koelnmesse.ru). Если вы проживаете в регионе, который относится к московскому консульству Германии (см. сайт посольства), и у вас были две однократные шенгенские визы или одна многократная за последние два года, то организаторы выставки помогут вам оформить деловую визу быстро и без собеседования. Если виз не было, то сделают приглашение, что тоже ускорит процесс. Но эти услуги стоят денег – 80 и 30 евро на человека соответственно. Плюс консульский сбор в 35 евро, без которого не обойтись. Пусть вас не пугает слово «деловая» – вы едете на бизнес-мероприятие, а не на экскурсию по достопримечательностям. Представительство Кельнмессе также может организовать вам и авиабилеты с гостиницей – возможно, это окажется удобнее варианта с турагенством. Если очень нужно – даже организует вам переводчика.

Рассчитывайте на то, что на самой выставке вам понадобится два-три дня на изучение всех стендов. К лучшим играм выстраиваются огромные очереди, и этого, увы, никак не избежать. Зато это будут действительно свежие демоверсии, которые до России доберутся только через пару месяцев, да и то далеко не все. Внимательно изучите карту павильонов и планомерно обойдите стенды всех интересующих вас компаний. Обычно они распределены довольно разумно – например, все MMO-операторы собраны в одном месте, а не смешаны с издателями традиционных игр. В субботу и воскресенье обычно творится кромешный ад (кажется, вся Германия приходит на Gamescom), поэтому лучше осмотреть все важное в первые, будние дни.

Если идея поездки вас заинтересовала, перечитайте текст, побродите по ссылкам, посчитайте предполагаемый бюджет, поговорите с друзьями – и вперед, заказывайте себе все необходимое для первой в жизни поездки на действительно большую и важную игровую выставку. Остались вопросы? Задавайте их на форуме нашего сайта, www.gameland.ru, в разделе журнала «Страна Игр». Надеюсь, вы будете решительны, и мы увидимся в августе в Кельне! **СИ**



Ярослав Годына



Музыка на двоих

В ОТЛИЧИЕ ОТ ДОМАШНЕГО КИНОТЕАТРА, СТЕРЕО ИМЕЕТ НЕ ШЕСТЬ КОЛОНОК, А ВСЕГО ЛИШЬ ДВЕ. СТАЛО БЫТЬ, И ПРОБЛЕМ ДОЛЖНО БЫТЬ ПОМЕНЬШЕ, А РАЗГОВОР ПОПРОЩЕ. АН НЕТ. ВЕДЬ У НАС И УШЕЙ-ТО НЕ 5.1, А ТОЖЕ КАК РАЗ ДВА. ТАК ЧТО ДАВАЙТЕ ПРОЯВИМ УВАЖЕНИЕ К НИМ И ПОДУМАЕМ, КАКИЕ ДЛЯ НИХ МОЖНО ПРИГОТОВИТЬ АУДИОДЕЛИКАТЕСЫ.



В кино самый эффектный и качественный звук все равно идет вторым эшелоном; в стерео же нет никакого видеоряда – вашим вниманием полностью завладевает пара колонок. Сложно объяснить, сколько приносит в сердце покоя любимая музыка, когда она не скрежещет из мобильного телефона или пластмассовых колонок на компьютерном столике. Кто-то предпочитает всему этому живые концерты, но это разные вещи. Если вам не все равно, как выступит любимый исполнитель у вас дома, придется немного напрячься – и деньгами, и свободным временем. С чего начать? Начать надо с того, чем вы уже обладаете. Рассмотрим несколько типичных сценариев.

ПУСТАЯ КВАРТИРА

Поздравляю с приобретением и предположу, что в ней, скорее всего, планируется ремонт. Если ваш голос что-то еще значит в семье, застолбите место для аудиосистемы, чтобы потом не втискивать ее между шкафом-купе и диваном. Будет ли она совмещена с киносистемой, или ваше жилище позволяет оборудовать отдельный кинозал? Имеет ли смысл вообще для вас многоканальный кинозвук или достаточно телевизора на стенке в спальне? Как видите, вопросов уже много, а комната под все эти дела, скорее всего, будет одна.

Если подходить к вопросу серьезно, следует подготовить комнату, предназначенную для прослушивания. Превращать ее в подобие студии звукозаписи не обязательно, сделайте хотя бы минимум, который сочтете разумным в вашей ситуации. Любые гипсокартонные поверхности с пустыми полостями или линолеум крайне нежелательны. Даже на High-End системе звуки в такой комнате будут противными и гулкими, как в типичном офисном помещении. Если есть желание и средства, следует задемпфировать потолок, пол и стены, чтобы они не вибрировали от звуковой волны. Аудиофилы со стажем рекомендуют для поглощения лишних отражений вдобавок забить всю комнату мягкой пузатой мебелью, коврами да портьерами – словом, превратить жилье в еще одну сумрачную азиатскую берлогу. Я против восточных сатрапий, и полагаю, что покрытие понадобится разве что для пола, да и то не обязательно Его Ворсейшество. Достаточно тонкого ковра между парой АС – гасить первичные отражения. Что касается борьбы с отражениями от стен, то с этой ролью неплохо справятся полки, этажерки и книги на них.

Если четко знаете расположение и место будущей акустики, можно проложить в стене соответствующие провода. Саму же акустику желательно располагать вдоль короткой стены ближе к углам. Если у колонок отверстие фазоинвертора спереди – можно подвинуть и поближе в угол. А если сзади – то не рекомендуется – им нужен «воздух». В любом случае расстановка акустики (ближе-дальше друг к другу и слушателю, и угол разворота) – дело тонкое, надо поэкспериментировать в каждом индивидуальном случае. Очень часто и в магазинах, и в домах владельцев дорогих стереосистем можно увидеть, что огромная стойка с аппаратурой возвышается между двумя колонками как алтарь. По возможности, я бы советовал и этого избегать. Пространство между колонками лучше держать свободным. В этом случае формируемое звуковое облако будет иметь ничем не ограниченный объем в высоту и глубину. Сделайте акустические провода подлиннее и поставьте стойку вдоль стены поближе к точке прослушивания. Перечень компонентов в стойке мы рас-



▲ Усилитель мощности Plinius SA103 работающий в классе А

▼ Интегральный усилитель Arcam FMJ A38





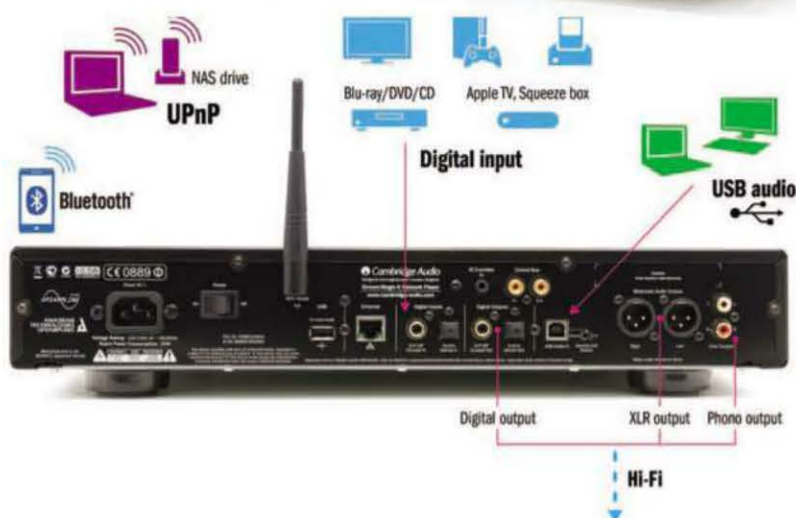
Задняя панель AV-ресивера. Желательно, чтобы у него были выходы предварительного усилителя. Тогда к ним можно подключить внешний усилитель мощности.

смотрим ниже, а пока поможем добиться качественного стерео тем, у кого уже стоит комплект домашнего кинотеатра 5.1 или 7.1.

СКРЕСТИТЬ КОНЯ И ТРЕПЕТНУЮ ЛАНЬ

Ну что сказать? Не захотели вешать проектор, как я советовал в прошлых выпусках? И зря. Телевизионная панель с глянцевой поверхностью между колонками не лучшим образом повлияет на стереосцену. Другое дело экран, который можно поднять. Впрочем, не шибко щепетильных слушателей устроит и воспроизведение музыки силами киносистемы – без дополнительных апгрейдов. Тогда дальше можно не читать. А вот тем, кто не в восторге от музыкальных способностей своего ресивера, придется докупить отдельный усилитель под стерео. Хорошо, если у AV-ресивера окажутся выходы Pre Out – то есть, предварительного усилителя. Это означает, что к фронтальным его выходам вы подключаете внешний стереоусилитель мощности и перебрасываете акустические провода к фронтальным АС уже на него. К сожалению, в недорогих AV-ресиверах выходы предварительного усилителя отсутствуют, так что в этом случае ситуация будет тупиковая, если вы хотите и кино смотреть, и получить стереокачество. Отдельный интегральный стереоусилитель не поможет, так как к колонкам подсоединить надо будет что-то одно. Так что, скорее всего, придется просто купить AV-ресивер более высокого класса. В то же время в качестве компромиссных моделей можно порекомендовать AV-ресиверы брендов, занимающихся хай-фаем – Cambridge Audio, NAD или Arcam. По части кинозвука и функционала они отстают от мейджоров вроде Pioneer, зато довольно уверенно себя чувствуют на стереозадачах.





Современный цифровой источник – сетевой аудиоплеер Cambridge Audio Stream Magic 6.

ИСТОЧНИКИ И ХРАНЕНИЕ ЗВУКА

Следующим пунктом нашего разговора будет источник. Когда-то в его качестве выступал CD-проигрыватель. Они производятся и поныне, по инерции их все еще покупают, однако я бы не советовал полностью отказываться от компонентов с оптическим приводом. Если у вас есть CD-плеер – пусть себе работает пока не помрет, а новые покупать уже не надо. Музыку сейчас архивируют в форматы сжатия без потерь данных. Самый распространенный из них – это FLAC, обеспечивающий примерно в полтора раза меньший объем данных, чем на оригинальном компакт-диске. При этом структура аудиосигнала полностью сохранена, в отличие от MP3, который безжалостно режет и уродует исходник.

Музыку во FLAC сейчас можно найти не только на пиратских трекерах, ею вполне легально торгуют и лейблы звукозаписи – наравне с компакт-дисками и винилом. Кроме того, в последнее время в продаже все больше появляются FLAC высокого разрешения и параметрами 24 бита / 96 кГц – то есть еще более высокими, чем у компакт-диска с его 16 бит / 44,1 кГц. В качестве примера ресурса, который официально торгует подобными аудиофильскими изданиями, можно назвать hdtracks.com. К тому же вы можете аккуратно скопировать собственную аудиоколлекцию с помощью программы EAC (или XLD для владельцев макинтошей) на жесткий диск и убрать компакт-диски с глаз долой. Почему возникла нужда именно в этих программах? Потому что структура размещения данных на компакт-диске была разработана более 30 лет назад и отличается от традиционной компьютерной, которую мы все знаем. Грубо говоря, данные с компакт-диска возможно скопировать с файловой ошибкой, в отличие от вордовского документа, в котором я пишу эту статью. Чтобы этого избежать, программы EAC и XLD используют специальные точные режимы считывания, учитывающие различные модели оптических приводов, а также имеют связь со специальной пользовательской онлайн-базой AccurateRip, с ко-



▼ Цифро-аналоговый преобразователь (ЦАП) с USB-входом Audiolab M-DAC

▲ Предварительный усилитель со встроенными ЦАПами Onkyo P-3000R



торой сверяется копия, сделанная на вашем компьютере. Звучит все это несколько устрашающе для неподготовленного читателя, но поверьте – в жизни эти программы совершенно не требуют специальных знаний и настраиваются практически самостоятельно при установке.

Как все это аудиодобро воспроизводить? Существует два способа. Первый – это сетевые плееры, которые в номенклатуре хай-файных брендов потихоньку вытесняют CD-проигрыватели. Внешне они больше напоминают тюнеры – вместо CD-лотка у них сетевой модуль, который по Ethernet кабелю (а в ряде случаев и через Wi-Fi) устанавливает связь с удаленным хранилищем (например, NAS) и берет оттуда аудиофайлы для воспроизведения. Выбор сетевых плееров пока относительно невелик, к тому же навигация по обширным просторам папок с аудиофайлами с помощью традиционного небольшого дисплея не столь удобна. Это же вам не 15 песен на компакт-диске. Выходом из подобной ситуации служит перенос управляющего интерфейса на популярные платформы вроде айпеда – однако подобными приложениями могут похвастаться далеко не все.

Второй способ не прибегает к сетям, но без компьютера здесь также не обойтись. Первые цифро-аналоговые преобразователи (сокращенно DAC или ЦАП) появились еще в 80-х годах. Была такая теория, не лишенная оснований, что конструкцию CD-плеера стоит развести по двум отдельным компонентам со своим питанием. Это собственно считывающий CD-транспорт без аудиовыходов, и конвертор, который цифровой сигнал преобразует в аналоговый. Соединение между ними осуществлялось по оптическому кабелю либо обычному одиночному «тюльпану». Схема получила определенное распространение и сосуществовала вместе с полными CD-проигрывателями до наших дней. Чем оказался удобен внешний ЦАП? На вторичном рынке занедорого можно купить DAC двадцатилетней давности, который будет работать как миленький еще двадцать лет. У него практически нечему ломаться – капризного, заикающегося CD-привода нет, токи в схеме текут маленькие – это не усилитель, который можно угробить некорректной эксплуатацией. У ЦАПа, как правило, несколько цифровых входов – значит, к нему можно было подключить не только CD-источник, но и любое другое устройство с цифровым выходом. Фактически это внешняя звуковая карта, только адаптированная под хайфайное измерение. Чуете перспективы?

КОМПЬЮТЕР ВАМ В ПОМОЩЬ

Как связать ЦАП с компьютером? Начнем с того, что на самом компьютере следует поставить более-менее адекватный программный плеер. В последнее время таковым де-факто является Foobar2000, благодаря своей гибкости настроек, да и бесплатности. Через Foobar можно запустить много чего, включая копии экзотичных аудиофильских DVD-Audio и SACD, который научились копировать относительно недавно с помощью PSP3. Цифровой аудиосигнал из компьютера будет выводиться через USB. Многие современные ЦАПы тоже уже имеют соответствующий вход под USB. Более того, им обзавелись даже некоторые CD-проигрыватели и усилители, которые тоже стали оснащаться встроенными конверторами из цифры в аналог. Это все, конечно, радует, но скажу честно – реализация USB-интерфейсов в хайфайных компонентах пока еще делается по остаточному принципу. Например, файлы высокого разрешения 24 бит / 192 кГц, о которых я говорил выше, воспроизвести не получится – драйвер не позволит. Поэтому мне больше по душе отдельные устройства с полной функциональностью – USB-конверторы, которые уже можно подключить к абсолютно любому ЦАПу, не оснащенному USB. Стоят такие крошки совсем недорого – например, китайский Musiland 01 USD очень приличного качества и сборки обойдется в 75 долларов с доставкой. На его борту целых три вида цифровых выходов. Теперь поговорим о следующем звене источник-усилитель.

УСИЛЕНИЕ И ПРОЧИЕ МЕЛОЧИ

Будь то CD- или сетевой проигрыватель, или ЦАП – все они имеют аудиовыходы – левый да правый, которые подключаются с помощью межкомпонентного кабеля к усилителю. Обычно эта схема реализуется на знакомых там «тюльпанах» – тип RCA еще они называются. Из студийной техники в домашний хай-фай пришел еще один способ соединения – балансный, с помощью кабелей XLR, более устойчивых к внешним помехам. Несколько слов о кабе-

▼ USB-конверторы величиной чуть больше флэшки (на снимке она справа) помогут вам сделать компьютер источником качественного цифрового звука.







▲ Для цифрового соединения используются оптические либо коаксиальные цифровые кабели.



▲ Акустический кабель Nordost Flatline Gold Mk II

лях вообще. В анекдотах про аудиофилов они выступают предметом особой насмешки – шутка ли, некоторые куски провода в красивой изоляции могут стоить несколько тысяч долларов! Здесь такое дело. Кто-то попробовал разные кабели и не заметил разницы. Другой сменил шнур питания (!) и поразился результату. Причиной может и недостаточное разрешение системы в первом, и банальная мнительность – во втором случае. А может и наоборот, так что если кабельная тема увлекает – занимайтесь на здоровье, а нет – так и не надо.

Сами усилители чаще всего исполняются интегральными – то есть управляющий блок предварительного усиления и блок усилителя мощности находятся в одном корпусе. Но бывает и так, что их разводят в самостоятельные компоненты. Причины очевидны – мощные выходные каскады заметно греются и могут служить источником помех низкоточным цепям предварительного усилителя. Также причиной большого нагрева является работа усилителя в так называемом классе А – это режим, реализованный в некоторых усилителях, когда при относительно небольшой выходной мощности обеспечивается крайне низкий коэффициент искажений. Двублочная схема применяется в основном в очень солидных системах с громоздкими колонками, которым требуется много ампер и ватт. Для стандартной напольной акустики высотой в районе одного метра вполне будет достаточно интегральника с мощностью 70-150 Вт. Надо сказать, что в стереокомпонентах эти ватты являются более «честными», в отличие от AV-ресиверов, которые в спецификациях нередко демонстрируют возможности практически вечных двигателей, обещая выдать по 120 Вт на 5 каналов при потреблении в 400 Вт. Как уже было сказано выше, многие современные предварительные и интегральные усилители сегодня оснащаются не только аналоговыми, но и цифровыми входами, так что фактически они являются ЦАПами с возможностью регулировки уровня сигнала. В разговоре про усилители я не коснулся ламповых и цифровых моделей, вокруг которых ходит немало слухов. По звуку я бы не стал противопоставлять их традиционным транзисторным аппаратам – везде есть как удачные, так и не очень модели. Но самое главное – выбор транзисторных усилителей по-прежнему гораздо шире, а значит, у вас больше шансов подобрать что-то по душе.



▲ Разъемы XLR



▼ Межкомпонентный аналоговый кабель с разъемами RCA - WireWorld Oasis 6.

В заключение несколько слов о других компонентах, не рассмотренных в данном обзоре. Большой разговор о типах акустики был в предыдущем номере – главное понимать, что для хорошего стерео патронов щадить не надо – это основной компонент, определяющий звучание вашей системы. Если у вас уже стоит набор 5.1 и хочется сменить фронтальные АС – покупайте стереопару по цене вашего многоканального комплекта.

Про виниловые проигрыватели, наверное, следует рассказать в отдельной статье – уж много там есть своих нюансов. Напишите в редакцию, если эта тема действительно вас интересует. **СИ**

Николай
Арсеньев



Hardware NEWS





ДОСТУПНЫЙ ПЛАНШЕТ НА ANDROID 4.0
RITMIX ВЫПУСКАЕТ 9.7-ДЮЙМОВЫЙ ПЛАНШЕТ С МОЩНОЙ НАЧИНКОЙ

ANDROID 4.0 АКТИВНО РАСШИРЯЕТ СВОЕ ПРИСУТСТВИЕ.

Многие уже продающиеся устройства на рынке получили обновление до последней версии ОС, в свою очередь поток новинок с изначально установленной ICS (Ice Cream Sandwich), именно таково кодовое название системы, лавинообразно растет. Ritmix также решила не отставать и представила планшет RMD-1030.

Ritmix RMD-1030 оснащен 9.7-дюймовым дисплеем с разрешением 1024x768 точек и соотношением сторон 4:3. Экономить на экране не стали, вместо дешевого TN-дисплея используется честная IPS-матрица, гарантирующая широкие углы обзора и более естественную цветопередачу.

В качестве процессора был взят Boxchip A10 с частотой 1 ГГц, он работает в паре с графикой Mali-400. Надо сказать, что связка очень даже приличная и потянет игры спокойно. Есть поддержка всевозможных форматов видео, включая MKV, TS и M2TS, не говоря уж про поддержку видео с разрешением до 2160p. Это, конечно, совсем необязательно, да и разрешение экрана явно не дотягивает, но все равно приятно. Объем оперативной памяти составил 1 Гбайт, тогда как под приложения доступно 8 Гбайт, которые можно расширить с помощью карт MicroSD емкостью до 32 Гбайт.

Для проведения видеоконференций в RMD-1030 есть фронтальная камера на 1.3 Мпикс, не забыли и про тыльную – 5.0 Мпикс. В наличии модуль Wi-Fi, разъемы HDMI, 3.5-мм Jack и USB. Емкость аккумулятора составила 6500 мАч, размеры и вес – 241x190x12 мм, 620 г. Рекомендованная стоимость застыла на отметке 7500 руб.

HYDRA РАСПУСКАЕТ ЩУПАЛЬЦА
RAZER РАСШИРЯЕТ ПОДДЕРЖКУ ИГР ДЛЯ HYDRA

RAZER HYDRA ПОЛУЧАЕТ ПОДДЕРЖКУ ВО ВСЕ БОЛЬШЕМ КОЛИЧЕСТВЕ ИГР.

Сразу несколько компаний заявили о своей приверженности к новаторскому манипулятору от Razer, а именно Valve и Strategy First.

Начнем с Valve, отныне Left 4 Dead 2, Half-Life 2 и Team Fortress 2 полностью совместимы с контроллером отслеживания движений, в будущих хитах DOTA 2 и Counter-Strike: Global Offensive мы также увидим возможность применения Razer Hydra. Кроме того, гаджет получил обновление ПО Sixense MotionCreator до версии 2.0, что обеспечило полноценную совместимость с платформой Steam, а заодно и массы игр (более 250). Пользователи Steam будут автоматически получать апдейты для своих игр.

Strategy First не отстает от своих собратьев по цеху и рапортует о поддержке Razer Hydra в играх FlatOut 3: Chaos & Destruction и Deep Black 2: Reloaded. Как уверяют разработчики, с Razer Hydra прохождение опасных поворотов и езда по бездорожью в игре FlatOut3 станет еще проще, ведь необходимо лишь чуть повернуть запястье руки в направлении поворота, а в Deep Black 2: Reloaded манипулятор позволит атаковать цели с высокой точностью, уклоняться от снарядов противника и многое другое.

Напомним, что Razer Hydra – первый в мире игровой контроллер отслеживания движений для ПК, использующий электромагнитное поле. Сенсоры отслеживают положение рук с точностью до 1 мм и до 1 градуса отклонения. Razer Hydra совместима как с Windows, так и с Mac OS. Razer Hydra поставляется вместе с игрой Portal 2 по цене 5470 руб.

ОДИН KEPLER ХОРОШО, А ДВА – ВСЕГДА ЛУЧШЕ!
NVIDIA ПРЕДСТАВЛЯЕТ GEFORCE GTX 690

NVIDIA ПРЕДСТАВЛЯЕТ САМУЮ БЫСТРУЮ В МИРЕ ИГРОВУЮ ВИДЕОКАРТУ – GEFORCE GTX 690 С ОРИГИНАЛЬНЫМ ИНДУСТРИАЛЬНЫМ ДИЗАЙНОМ. ИМЕННО ТАК И НИКАК ИНАЧЕ NVIDIA ЗАЯВИЛА О СВОЕМ НОВОБРАНЦЕ.



Вполне ожидаемо для «девятки» в ее основе используется не один, а сразу два графических процессора на основе архитектуры Kepler. Представление карты прошло во время игрового турнира NVIDIA в континентальном Китае, а именно в Шанхае. Более 6000 геймеров смогли лицезреть всю мощь GeForce GTX 690. GeForce GTX 690 включает 3072 ядер NVIDIA CUDA, которые будут как нельзя кстати в играх и всевозможных приложениях. Учитывая уровень производительности карты, вполне ожидаемо видеть поддержку технологии NVIDIA Surround – есть возможность подключить несколько мониторов к одной карте и наслаждаться высокими разрешениями, детализацией и большим FPS в играх. Графические ядра производятся по 28-нм техпроцессу и действуют на частоте 915 МГц, которая, при необходимости, вырастает до 1019 МГц. Памяти – 4 Гбайт, ее частота составила 4076 МГц. По первому показателю карта малость уступает GeForce GTX 680 (1006 МГц). Энергопотребление новичка не превышает 300 Вт, тогда как одна GTX 680 потребляет 195 Вт.

В системе вентиляции используются магниевый сплав для обеспечения лучшего отвода тепла, 10-фазная система питания и 10-слойная печатная плата. Для столь навороченной платы пришлось использовать пару испарительных камер, никелированные ребра и мощный центральный вентилятор.

Видеокарта NVIDIA GeForce GTX 690 доступна по цене 36 000 руб.

МАЛЕНЬКИЙ ДА УДАЛЕНЬКИЙ
VIA ANDROID PC ЗА СМЕШНЫЕ $50

ВЕК МИНИАТЮРИЗАЦИИ НЕ ЗАКОНЧИЛСЯ, VIA TECHNOLOGIES ПРЕДСТАВИЛА СИСТЕМУ ANDROID PC (APC) ПО СМЕХОТВОРНОЙ ЦЕНЕ $49, РАЗМЕРЫ КОТОРОЙ СОСТАВИЛИ 170X85X32.4 ММ.

На APC 8750 будет предустановлена система Android фирменной сборки с поддержкой клавиатуры и мыши, а также набор стандартных приложений вроде календаря, контактов, браузера, почты и т.д. Готовая к употреблению плата использует ARM-процессор 11-го поколения серии VIA WonderMedia с частотой 800 МГц, 512 Мбайт оперативной памяти и 2 Гбайт вшитой NAND-памяти, в которой и содержится обновляемая прошивка.

APC 8750 потребляет смехотворные 13.5 Вт при максимальной нагрузке, а во время простоя – 4 Вт. Процессор обеспечивает аппаратную поддержку популярных форматов видео, на плате распаяны порты HDMI и D-Sub, на ряду с ними красуются четыре USB 2.0, аудиоразъемы, MicroSD и LAN-порт. Это дает возможность подключить систему к телевизору или монитору с HD-разрешением, бороздить просторы интернета и даже играть. Единственное, на что можно посетовать, так это на отсутствие Wi-Fi. Комплект поставки включает не только плату, но и адаптер питания.

Форм-фактор платы – Neo-ITX, что означает возможность втиснуть ее в корпус стандарта Mini-ITX или Micro ATX, возможны и более экзотические варианты. Вот таким вот получился убийца Raspberry Pi.

МЕНЬШЕ МЕНЬШЕГО
МИНИАТЮРНЫЙ КОРПУС SILVERSTONE FORTRESS FT03

ГОД НАЗАД SILVERSTONE ВЫПУСТИЛА КОРПУС FORTRESS FT03, КОТОРЫЙ, НЕСМОТРЯ НА ДОВОЛЬНО СКРОМНЫЕ РАЗМЕРЫ, СПОСОБЕН ВМЕСТИТЬ МОЩНУЮ НАЧИНКУ.

Инженеры SilverStone продолжили этот курс и представили FT03-MINI, размер которого был уменьшен на 50% (188.9x397x235.1 мм против 235x487x284 мм).

Корпус сделан из анодированного алюминия толщиной 2.5 мм, при этом боковые его стороны являются монолитными, что добавляет стиля и изящества конструкции.

SilverStone FT03-MINI совместим с системными платами форм-фактора Mini-ITX и Mini-DTX, при установки оной необходимо повернуть плату на 90 градусов ввиду особенностей конструкции. Это поможет более эффективно отводить тепло из корпуса. Несмотря на свои размеры, FT03-MINI способен «принять» видеокарту размером до 10 дюймов включительно (т.е. GeForce GTX 680 влезет), одно 3.5-дюймовое и пару 2.5-дюймовых устройств. Любителей систем водяного охлаждения не обделили вниманием, корпус поддерживает и их. На процессор можно водрузить кулер высотой 78 мм максимум. Комплект поставки включает 140-мм вентилятор, устанавливаемый в нижней части корпуса. По блокам питания есть ограничения, привычные модели стандарта PS/2 не подходят, придется подыскать что-то, соответствующее требованиям SFX. Доступные варианты расцветки – черный и серебристо-белый.

Рекомендуемая стоимость малютки €107.





ЭПОХА СВЕРХВЫСОКИХ РАЗРЕШЕНИЙ
SAMSUNG S27B970 ПОКОРЯЕТ ОТМЕТКУ 2560X1440

ПРОГРЕСС НЕ СТОИТ НА МЕСТЕ, ЭТО КАСАЕТСЯ И ЖК-МОНИТОРОВ.

В последнее время большие обороты получила гонка разрешений – все больше пикселей на дюйм производители матриц стараются втиснуть. Надо признать, что это у них получается.

Samsung – один из лидеров рынка мониторов, активно продвигает свой стандарт матриц PLS. Отличительные особенности – более дешевое производство, высокая плотность пикселей, большие углы обзора (не уступают IPS), полное покрытие цветового пространства sRGB и низкое энергопотребление.

Samsung Premium Smart Monitor 970, или просто S27B970, оснащен 27-дюймовой PLS-матрицей с впечатляющим разрешением 2560x1440 пикселей. Яркость экрана составляет 300 кд/м2, а контрастность 1000:1, поддерживает отображение 1.07 млрд цветов. При этом углы обзора составляют 178 градусов как по вертикали, так и по горизонтали, а время отклика – вполне приличные 5 мс (GTG). Доступны сразу три разъема для получения картинки, а именно HDMI, совместимый с Mobile High Definition Link, DisplayPort и DVI. Мультимедийная составляющая включает три USB-порта и пару динамиков мощностью 7 Вт каждый. Размеры монитора не уточняются, но судя по фотографиям, он довольно тонкий, а стильная подставка из алюминия дает возможность регулировать не только высоту, но и угол наклона экрана.

Samsung S27B970 выглядит впечатляюще, заявленная цена для корейского рынка – $1177.

ГИБРИДНОЕ ОХЛАЖДЕНИЕ
ARCTIC ACCELERO HYBRID ЭФФЕКТИВНО ОСТУДИТ ВИДЕОКАРТУ

ARCTIC ДОЛГОЕ ВРЕМЯ ДОВОЛЬНО МОНОТОННО РАЗВИВАЛА СЕРИЮ СИСТЕМ ОХЛАЖДЕНИЯ ДЛЯ ВИДЕОКАРТ, Т.Е. СЕРИЮ ACCELERO.

После затишья обычно наступает буря, вот и инженеров компании прорвало, встречаем Accelero Hybrid.

Одна только приставка Hybrid должна вызвать некоторые вопросы. Да, Accelero Hybrid является гибридной системой охлаждения и, к тому же, универсальной. Для современных видеокарт ARCTIC подготовила двойной удар в виде воздушного и водяного охлаждения. Комплекс включает водоблок с парой трубок и радиатор, оснащенный 120-мм вентилятором (400-1350 об/мин, 0.3 Sonne), а еще 80-мм вентилятор (900-2000 об/мин, 0.3 Sonne) с турбиной. Последняя конструкция отвечает за активное охлаждение оперативной памяти и элементов питания платы, которые сильно нагреваются под нагрузкой. Попутно вентилятор помогает дополнительно остудить графическое ядро карты. Такой подход обеспечивает в два раза большую эффективность охлаждения и в девять раз более низкий уровень шума в сравнении с референсными системами охлаждения (по заявлению разработчиков). Возможны разные варианты установки системы, крепления позволяют использовать Accelero Hybrid на таких мощных картах, как GeForce GTX 680/670 и Radeon HD 7870/7850. Список включает и модели прошлых поколений. Кулер прост в установке и не требует дополнительного ухода. Ориентировочная стоимость Accelero Hybrid равна $180.

Алексей
Шуваев



Крепче за баранку

Тестирование игровых рулей

ЧЕМ ЭФФЕКТИВНЕЙ И ДОСТУПНЕЙ СТАНОВЯТСЯ ТУРБОВАННЫЕ АВТОДВИЖКИ, ТЕМ БОЛЬШЕ ЛЮБИТЕЛЕЙ «ЖАРИТЬ» МЕЖ ПРОБОК ПОЯВЛЯЕТСЯ НА ДОРОГАХ. ЕСЛИ ВЫ ЛЮБИТЕ СКОРОСТЬ, НО ПОКА НЕ ХОТИТЕ ЗА РУЛЬ ИЛИ ВАША «ЛАСТОЧКА» С ТРУДОМ ДЕЛАЕТ СОТНЮ ПОД ГОРКУ, ТО ПОПРОБУЙТЕ ИСПОЛНИТЬ СВОЮ МЕЧТУ О «ШУМАХЕРСТВЕ» ХОТЯ БЫ В ВИРТУАЛЬНОСТИ – АВТОСИМУЛЯТОРЫ В ПОМОЩЬ! А ЛУЧШЕ ПОГРУЗИТЬСЯ В ОБСТАНОВКУ ВИРТУАЛЬНОГО АВТОМОБИЛЯ ПОМОЖЕТ ХОРОШИЙ РУЛЬ С ПЕДАЛЯМИ.

СПИСОК ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ:

Canyon CNG-GW4	Oklick W-3
Defender Forsage Drift Pro	SPEEDLINK Carbon GT Racing Wheel
Genius TwinWheel 900FF	SPEEDLINK Darkfire Racing Wheel
Logitech G27	Thrustmaster T500 RS

С ЧЕГО НАЧНЕМ?

Давайте сразу попробуем разделить все имеющиеся манипуляторы типа «руль» на несколько классов.

Начальный класс. Самые доступные, являются простейшими устройствами, которые обладают легкой механикой, минимумом деталей и, как правило, позволяют подключаться не только к компьютеру, но и к консоли PlayStation первой, второй или третьей ревизии. Получаем два плюса: универсальность и дешевизна.

Средний класс устройств, обладает механикой понадежнее, лучшей эргономикой и зачастую обратной связью, а не просто парой вибраторов. В данном случае это означает, что вы не просто услышите дребезг пластика, когда машина съедет с трассы на обочину, но и при аварии можете почувствовать рывки руля. Кроме того, такие манипуляторы просто удобнее и приятнее на ощупь, а по цене уже находятся на уровне 100 и более долларов.

Премиум-класс. Практически полные реплики автомобильных рулей с той лишь особенностью, что в них нет подушки безопасности, а механика несколько облегчена, чтобы не вызывать лишних движений при игре. Такие устройства оснащаются педальным блоком с тремя педалями (да-да, сцепление тоже придется выжимать), отдельной коробкой передач, крепким рулем и довольно серьезно организованной обратной связью. Так вы точно не пропустите момент смены дорожного полотна или толчок в бампер. Такие рули обтянуты кожей, а крепость материалов не дает усомниться в долговечности контроллера. Это самый дорогой в нашем тесте тип устройств, но и наиболее интересный.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Как же не воспользоваться моментом и не поиграть всласть, когда перед тобой 9 рулей почти от всех известных брендов, представленных в России. Мы решили выбрать самую последнюю и довольно популярную версию из серии Need for Speed: The Run, а также раллийный симулятор DiRT 3. Стандартная установка драйверов и никаких тонких настроек – тестирование было решено вести в равных условиях. В процессе гонок выявлялись такие характеристики, как эргономика, чувствительность обратной связи, работа механики и общее впечатление. По результатам тестов выставлялись оценки и высчитывался общий балл.



8
ОЦЕНКА

цена: 1 700 руб.

CANYON CNG-GW4

Производитель массовой периферии, которая отличается продуманной эргономикой и невысокой ценой, делает также и рули. В данном случае мы имеем дело с манипулятором, который можно подключить как к компьютеру, так и к консолям PlayStation 2 и PlayStation 3. Поэтому руль оснащен джойстиком и стандартными кнопками, правда, играть с ними будет не очень удобно – сгодится лишь для перемещения по меню.

Теперь что касается руля. Сам девайс достаточно интересен внешне и имеет прорезиненное рулевое колесо, поэтому держаться за него приятно, а при резких маневрах руль не скользит в руках. Пара подрулевых переключателей-лепестков заменят коробку передач, позволяя в ручном режиме переходить на повышенную или пониженную передачу. Сам рулевой блок достаточно большой и крепится к столу присосками, поэтому, если твой стол накрыт скатертью, позаботься о ровной и гладкой поверхности.

Количество программируемых кнопок приятно радует, правда, большая их часть находится ближе к центру баранки и во время гонки дотянуться туда будет проблематично. Возврат руля реализован пружинами, поэтому обратная связь будет осуществляться обычными вибромоторами.

Блок педалей достаточно легкий и скользит по полу.

info

Интерфейс: USB 2.0/3.0, PS GamePort
Количество кнопок: 17 кнопок + два подрулевых переключателя
D-Pad: 8-позиционный
Педали: газ и тормоз
Рычаг переключения передач: последовательное переключение вверх/вниз
Диаметр рулевого колеса: -
Угол поворота рулевого колеса: 180°
Режим вибрации руля: 2 вибромотора
Покрытие руля: прорезиненное
Рабочее крепление: присоски
Вес: 1.53 кг

держись, шофер!





7 ОЦЕНКА

цена: 1 900 руб.

DEFENDER FORSAGE DRIFT PRO

Простой, недорогой, но интересный девайс от компании Defender. Небольшой пластиковый руль имеет эргономичные выемки, которые позволили разместить пару кнопок под большими пальцами. Кроме того, на руле имеется еще 10 кнопок, часть из которых представлена в виде клавиш управления от PlayStation. Да, этот контроллер можно подключать к игровой приставке от Sony и наслаждаться автогонками не только сидя за компьютером, но и перед большим экраном телевизора. Угол поворота составляет 270 градусов. Подрулевые переключатели позволят работать с коробкой передач в ручном режиме а-ля DSG. Кроме того, если захочется больше реалистичности, можно воспользоваться рычагом переключения передач, который двигается по одной оси.

За обратную связь отвечают вибромоторы, которые начинают работать при столкновении или выезде с дороги. Ощущения не самые сильные, больше шума. Возврат руля в центральное положение реализован за счет пружин, поэтому чем больше угол поворота – тем сильнее тянет назад. Рулевой блок имеет небольшую струбцину, которая позволит лучше закрепить руль на столе, правда, толщина столешницы не будет особо большой.

Простые педали не имеют отдельных линий, и одна педаль просто нивелирует нажатие другой. Педальный блок легче, чем хотелось бы, на скользком покрытии может быть несколько неустойчив.

info

Интерфейс: USB 2.0/3.0, PS GamePort
Количество кнопок: 12 кнопок + два подрулевых переключателя
D-Pad: 8-позиционный
Педали: газ и тормоз
Рычаг переключения передач: последовательное переключение вверх и вниз
Диаметр рулевого колеса: 24.5 см
Угол поворота рулевого колеса: 270°
Режим вибрации руля: 2 вибромотора
Покрытие руля: прорезиненное
Рабочее крепление: присоски + струбцина
Вес: 2.4 кг

8 ОЦЕНКА

цена: 3 300 руб.

GENIUS TWINWHEEL 900FF

Один из самых популярных поставщиков клавиатур и мышей в офисы страны отметился и на поприще игровых манипуляторов – рулей. Дизайн TwinWheel выдержанный и спокойный, но при этом достаточно функциональный. Начнем с того, что этот девайс относится к среднему классу по нашей классификации, которая была дана в начале статьи. То есть руль наделен не только вибрацией, которая оповещает о неровностях дороги, но и двигателем обратной связи, который влияет на руль, оказывая сопротивление при заносе и столкновениях. Кроме того, возврат руля в центральное положение доверен электродвигателю, а не пружинам. Вращается руль на 2.5 оборота, так что можно не только в быстрые гонки поиграть, но и размеренно поводить грузовик в «Дальнобойщиках». Рулевой блок крепится на присосках и, для пущей надежности, струбциной. Есть даже отдельный блок коробки передач, рукоятка которого движется только вперед и назад, переключая передачи. Крепится она исключительно на липучках, поэтому лучше ее сильно не дергать.

Обычный легкий блок педалей тоже может скользить по полу.

Приятной особенностью является возможность подключения контроллера как к компьютеру, так и к PlayStation 3.

info

Интерфейс: USB 2.0/3.0, PS GamePort
Количество кнопок: 13 кнопок + два подрулевых переключателя
D-Pad: 4-позиционный
Педали: газ и тормоз
Рычаг переключения передач: последовательное переключение вверх/вниз
Диаметр рулевого колеса: 25 см
Угол поворота рулевого колеса: 2.5 оборота
Режим вибрации руля: 2 вибромотора + обратная связь
Покрытие руля: кожаное
Рабочее крепление: присоски + струбцина
Вес: 2.8 кг



ЛУЧШАЯ ПОКУПКА





10
ОЦЕНКА

цена: 9 500 руб.

LOGITECH G27

Один из лучших рулей в нашем сегодняшнем тесте. И вышел он из кузни компании Logitech. Это не просто манипулятор, а целый набор для оснащения своего виртуального гоночного места. Причем многие владельцы данного комплекта покупают специальное кресло или оборудуют его сами, чтобы максимально окунуться в атмосферу гонок. Тяжелый руль и не менее тяжелые педали отлично устанавливаются на и под столом, соответственно. Фиксация довольно надежная, а чтобы руль держался крепко наверняка, есть надежные и крепкие струбцины, хотя и выполнены они из пластика.

Девайс несколько напоминает своего предка G25, но превосходит по количеству кнопок и несколько отличается расположением педалей, коих набралось три штуки. Кроме того, несколько изменилась форма подрулевых переключателей, а в центре руля добавился светодиодный индикатор, оповещающий о необходимости переключить передачу. Но работает он только в играх, поддерживающих данную фишку.

Еще одна фишка комплекта – шестиступенчатая коробка передач. Помимо классической схемы переключений передач движения вперед, можно переключиться на движение задним ходом. Обратная связь реализована надежной механикой и мощным двигателем, который требует отдельного внешнего питания.

info

Интерфейс: USB 2.0/3.0, PS3
Количество кнопок: 18 кнопок + два подрулевых переключателя
Педали: газ, тормоз и сцепление
Рычаг переключения передач: 6 ступеней+задняя
Диаметр рулевого колеса: 28 см
Угол поворота рулевого колеса: 2.5 оборота
Режим вибрации руля: 2 вибромотора+обратная связь
Покрытие руля: кожаное
Рабочее крепление: присоски + струбцина
Вес: -

7
ОЦЕНКА

цена: 2 100 руб.

OKLICK W-3

Производитель мышей и клавиатур также выпускает игровые манипуляторы. Пластиковый руль с обшивкой «под кожу» имеет достаточно большую панель, которая крепится к столу присосками. К сожалению, никаких других методов крепления пока не предусмотрено. Слева от баранки расположилась целая панель клавиш, где все кнопки поддаются программированию. Есть даже переключатель режимов чувствительности руля. Справа от колеса нашлось место коробке передач. Помимо движения вперед и назад, имеется движение вниз и вправо, что позволяет сразу переключиться на заднюю передачу.

Сам руль достаточно легкий и вращается на три четверти оборота, а возврат производится обычной пружиной. Подрулевые лепестки дублируют работу ручки переключения передач, правда, тактильная отдача минимальна, а при нажатии на кнопку щелчка не слышно.

Отсутствие внешнего питания накладывает ограничение на мощность вибромоторов, которые отвечают за работу обратной связи. Пара педалей, газ и тормоз на недлинном проводе легко поместятся под столом, правда, могут скользить. В целом руль получился достаточно простым и подойдет для начального уровня игры.

info

Интерфейс: USB 2.0/3.0
Количество кнопок: 12 кнопок + два подрулевых переключателя
Педали: газ и тормоз
Рычаг переключения передач: последовательное переключение вверх/вниз, задний ход
Диаметр рулевого колеса: 26 см
Угол поворота рулевого колеса: 270°
Режим вибрации руля: 2 вибромотора
Покрытие руля: пластик, обшитый кожей
Рабочее крепление: присоски
Вес: 3.9 кг



7
ОЦЕНКА

цена: 1800 руб.

SPEEDLINK CARBON GT RACING WHEEL

Очень недорогой и компактный игровой комплект представила компания SPEEDLINK. Руль с педалями поставляется в небольшой яркой коробке. Что интересно, и сам руль имеет необычную красную окраску и привлекает внимание. Девайс можно подключать как к компьютеру, так и к игровой консоли Sony. Поэтому на руле даже нашлось место для кнопок, дублирующих джойстик. Рулевой блок крепится к столу присосками, а для пущей надежности лучше воспользоваться струбциной. Правда, рассчитано крепление на столы с тонкими столешницами, и 6-7 сантиметров толщины ему уже не взять. Красный руль неправильной формы, а он приплюснут снизу, имеет эргономичные углубления для пальцев, поэтому хват будет очень удобен. Угол поворота в 250 градусов облегчит маневрирование в активных гонках, где важен не столько угол, сколько скорость реакции. Под большими пальцами оказываются кнопки джойстика, которые при подключении к компьютеру легко перенастраиваются. Ну а подрулевых переключателей целых 4 штуки, по 2 с каждой стороны. Возврат руля реализован пружинным механизмом, кстати, достаточно тугим. Поэтому воспользоваться креплением к столу настоятельно рекомендуется, чтобы весь блок не летал в сторону поворота. Блок педалей простой и не представляет особого интереса.

info

Интерфейс: USB 2.0/3.0, PS 2/3
Количество кнопок: 7 кнопок + четыре подрулевых переключателя
Педали: газ и тормоз
Рычаг переключения передач: нет
Диаметр рулевого колеса: 24 см
Угол поворота рулевого колеса: 250°
Режим вибрации руля: 2 вибромотора
Покрытие руля: пластик
Рабочее крепление: присоски + струбцина
Вес: -



6
ОЦЕНКА

цена: 1 400 руб.

SPEEDLINK DARKFIRE RACING WHEEL

Пожалуй, самый недорогой и самый простой руль в нашем тесте. Он и внешне заметно отличается от всех своих собратьев: небольшой блок крепления и длинная рулевая колонка с колесом на конце. Угол подъема достаточно велик, поэтому удобнее будет крепить его на низком столе для комфортной игры. Комплект одинаково хорошо подходит как для компьютера, так и для Sony PlayStation 3. Полностью пластиковый руль без излишеств имеет пару кнопок под большими пальцами и пару подрулевых переключателей. Угол поворота составляет 220 градусов, чего вполне хватит для любых гонок, а возвратный механизм основан на пружинах. Обратная связь реализована вибромоторами, которые питаются по шине USB, поэтому серьезной вибрации ожидать не стоит, но и удар машиной не останется незамеченным.

Руль достаточно легкий, поэтому серьезных креплений не предусмотрено, а держится руль за счет присосок. Блок педалей стандартный и имеет пару педалей. Одна выделенная линия на них означает, что нажать обе педали сразу – это все равно что не нажать ни одной. В целом получился дешевый, доступный и простой универсальный руль для игр.

info

Интерфейс: USB 2.0/3.0, PS 3
Количество кнопок: 9 кнопок + два подрулевых переключателя
Педали: газ и тормоз
Рычаг переключения передач: нет
Диаметр рулевого колеса: 24 см
Угол поворота рулевого колеса: 220°
Режим вибрации руля: 2 вибромотора
Покрытие руля: пластик
Рабочее крепление: присоски
Вес: -



ВЫБОР РЕДАКЦИИ



10
ОЦЕНКА

цена: 18 000 руб.

THRUSTMASTER T500 RS

Завершает наш тест однозначный лидер, а потому и победитель в номинации «Выбор редакции». Но награды позже, а сначала рассмотрим Thrustmaster T500 RS подробнее. Комплект весит почти 12 кг, поэтому случайно столкнуть его со стола будет непросто. В состав комплекта входит рулевой блок и педали. Большая кожаная баранка диаметром 30 сантиметров имеет достаточно кнопок для настройки, а подрулевые лепестки большие и крепятся к основному блоку, поэтому переключать передачи крайне комфортно. Надежная механика и мощный двигатель обратной связи создают приятное ощущение тяжести руля, и очень правдоподобно реагирует на заносы и столкновения, не говоря уже о простой вибрации. Что и говорить, если блок питания электрики рассчитан на нагрузку в 160 Вт.

Второй блок, блок педалей, очень тяжелый и практически полностью выполнен из металла. Газ нажимается достаточно мягко, а педали тормоза и сцепления имеют разную силу нажатия. Что интересно, педали могут быть как подвесные, так и напольные.

Для создания большей реалистичности ты можешь докупить блок TH8 RS – это семиступенчатая коробка передач плюс задняя скорость. Крайние положения рукоятки переводят коробку в секвентальный режим работы, когда движением вперед или назад ты переключаешь на пониженную или повышенную скорость. Кроме того, есть еще интересный гаджет – съемная полноразмерная реплика от болида Ferrari 150° Italia, позволяющая ощутить себя за рулем гоночного автомобиля.

info

Интерфейс: USB 2.0/3.0, PS 3
Количество кнопок: 12 кнопок + два подрулевых переключателя
Педали: газ, тормоз и сцепление
Рычаг переключения передач: нет
Диаметр рулевого колеса: 30 см
Угол поворота рулевого колеса: 3 оборота
Режим вибрации руля: обратная связь
Покрытие руля: кожаное
Рабочее крепление: присоски + струбцина
Вес: 11.9 кг



ВЫБОР РЕДАКЦИИ



ЛУЧШАЯ ПОКУПКА













ВЫВОДЫ

Наигравшись в автосимулятор и садясь в настоящий автомобиль, надо переключаться в совсем другой режим вождения, где за пешеходов очки не дают, а от полиции удирать не стоит – шансов явно меньше, чем в игре. Поэтому не забывайте про разницу между реальностью и виртуальностью. Особенно после руля Thrustmaster T500 RS, с которым игра превращается в достаточно реалистичное приключение, за что и присуждаем этому девайсу приз «Выбор редакции».

Ну а «Лучшей покупкой» стал новый Logitech G27, который имеет полный комплект для создания практически реального кресла водителя авто.

Соблюдайте ПДД и уважайте других участников дорожного движения! **СИ**

Даниил
Либарц



Palit GeForce GTX 680 Jetstream 2 GB

ТРЕХГЛАВЫЙ МОНСТР



Каждые год-два мы с нетерпением ждем выхода новых линеек видеокарт. Кричащие слоганы, полезные и не очень технологии, прирост FPS в сравнении с прошлым поколением графических адаптеров – именно это заставляет поднимать мегагерцы, увеличивать память и транзисторы. В итоге на свет рождаются более производительные решения, выход которых сопровождают овации и множество тестов с обзорами. В нашем обзоре мы рассмотрим видеокарту Palit GeForce GTX 680 Jetstream 2 GB – решение, основанное на самом мощном (на момент написания статьи) чипе от NVIDIA.

Начнем традиционно – с упаковки и внешнего вида. В оформлении коробки преобладают черные и золотые цвета, что намекает на элитарность и дороговизну девайса. Сама комплектация состоит из инструкции, диска с драйверами, кабеля питания, а также адаптеров HDMI-DVI и DVI-VGA.

Замечаем, что Palit GeForce GTX 680 Jetstream 2 GB сильно отличается от референсного варианта видеокарты. Первое отличие – это заводской разгон. Вместо штатных 1006 МГц по чипу и 6008 МГц по памяти инженеры из Palit установили показатели 1084 МГц и 6300 МГц соответственно. Хотя и это не предел. Последнее время замечается тенденция применять функцию автоматического разгона для процессоров, NVIDIA переняла этот опыт. Так, Palit GeForce GTX 680 поддерживает технологию GPU Boost, он же разгон видеокарты в автоматическом режиме. Таким образом, Palit GeForce GTX 680 Jetstream 2 GB выдает 1150 МГц в режиме «boost».

Самым главным коньком Palit GeForce GTX 680 Jetstream 2 GB является фирменная система охлаждения. За усмирение пыла графического процессора и памяти отвечают три почти бесшумных «карлсона». Система охлаждения Jetstream, по заявлению производителя, шумит на 9 дБ меньше, а также охлаждает эффективнее на 8 градусов Цельсия. Благодаря таким достижениям возможен не только заводской разгон, но и неплохой задел для самостоятельных экспериментов. Для оверклокинга предусмотрена специальная утилита ThunderMaster.

Дабы повысить производительность в Palit GeForce GTX 680 Jetstream 2 GB применен ряд интересных технологий. Так 6-фазная система питания служит для уменьшения максимального тока в нагрузке, увеличения разгонного потенциала и стабилизации напряжения. Применение же транзисторов DrMOS предполагает слабый нагрев, стабильность и обеспечение эффективной работы сильноточных цепей. **СИ**

info

Частота GPU base/boost : 1084/1150 МГц
Память: 2 Гбайт, GDDR5 6300 МГц

Число процессоров CUDA: 1536
Число текстурных блоков: 128
Число блоков растеризации: 32
Техпроцесс: 28 нм

цена: 18700 руб.

+	-
высокая производительность тихая и эффективная система охлаждения	высокая стоимость

3DMark Vantage (GPU), performance: 35480 баллов
3DMark 11, performance: 9909 баллов
Heaven, DirectX 11, Extreme tessellation, 1920x1080, 8AA, 16 AF: 1136 баллов
The Elder Scrolls V: SKYRIM, DirectX 10, 1920x1080, Ultra, 8AA, 16AF: 76 FPS
BattleField 3, DirectX 11, 1920x1080, Ultra, 4AA, 16AF: 76 FPS
StarCraft II, DirectX 10, 1920x1080, Ultra: 150 FPS
Crysis 2, DirectX 11, 1920x1080, Extreme: 155 FPS

Выводы

Какие впечатления остались у нас после тестирования Palit GeForce GTX 680 Jetstream 2 GB? Только положительные. Мощь этой видеокарты заслуживает самых высших похвал. Хоть прирост производительности после заводского разгона составил около 12%, это все же радует. Система охлаждения заставит вас поверить, что его попросту нет, относительно шума, естественно. Если говорить о надежности, то тут судьей может быть только время, однако набор технологий почти не оставляет сомнений в том, что это «чудо» когда-либо сломается.

Екатерина Михеева-Капанжа



MSI GT60

К ИГРАМ ГОТОВ!



Прочувствуйте грандиозность реплики, случайно найденной на просторах Интернета: «За время ожидания третьей части Diablo я окончил школу, институт, аспирантуру, поменял 3 работы, женился и завел ребенка». Если вы так же долго ждете сию игру, проверьте, а готово ли ваше «железо» к выходу новинки? Или оно тоже ожидает Diablo III со времен вашей школьной скамьи? Если так, то пора сделать апгрейд, чтобы в полной мере насладиться обновленными виртуальными мирами. Например, до ноутбука MSI GT60, который мы сегодня и протестируем.

У данной «машины» есть масса причин стать самым достойным кандидатом на вакансию главного орудия настоящего геймера. Пожалуй, при перечислении преимуществ нужно начать с процессора и видеокарты. Intel Core i7-3610QM оснащен четырьмя физическими и еще четырьмя виртуальными ядрами (номинальная тактовая частота 2.3 ГГц с опцией автоматического разгона до 3.3 ГГц), 6 Мбайт L3 кэш-памяти и основан на 22-нм Ivy Bridge. Видеокарта NVIDIA GeForce GTX 670M, новинка этого года в топовом сегменте, отличается от предшествующей модели GTX 570M возросшими частотами, соответственно, и большей производительностью. С таким «набором» экшны будут действительно динамичными, а не похожими на пошаговые стратегии.

Другая сильная сторона ноутбука – это, не побоюсь столь пафосного определения, крутая дисковая подсистема. Во-первых, SSD приличных объемов (120 Гбайт): ОС, играм и прочему софту тесно не будет. Во-вторых, за счет того, что твердотельных накопителей два и установлены они в RAID0, получаем большой прирост производительности: система прям-таки летает. MSI гордо именует получившийся «союз» Super RAID и обещает скорость чтения/записи до 800 Мбайт/с. А в-третьих, HDD на 750 Гбайт с лихвой хватит (на полгода точно) для размещения всего вашего безграничного медиаконтента.

Также вы не почувствуете нехватки и в оперативной памяти – ее у MSI GT60 аж 16 Гбайт. Причем, в этот раз разработчики решили вырваться из порочного круга банальности и установили планки с частотой 1600 МГц, а не с более привычными 1333 МГц.

Одна из фишек ноутбука – фирменная технология MSI Advanced Game Detect. По заверениям производителя, она распознает трафик онлайн-игр и обрабатывает его в первую очередь в ускоренном режиме, так как игровые данные считаются приоритетными. Осуществляется данная технология за счет мощного сетевого контроллера Killer E2200 Intelligent Networking.

Приятными эпитетами можно наградить и партнеров MSI – Dynaudio и SteelSeries, ко-брендинг с которыми начинил ноутбук сильной аудиосистемой и игровой клавиатурой с настраиваемой светодиодной подсветкой. Отдельного внимания заслуживает матовый экран с Full HD разрешением, 15 дюймов которого делают его относительно мобильным устройством, но в то же время позволяют комфортно работать, отдыхать и играть. **СИ**

info

Дисплей: 15.6", Full HD 1920x1080, матовый
Процессор: Intel Core i7-3610QM, 2.3 ГГц
Оперативная память: DDR3-1600, 16 Гбайт
Видеокарта: NVIDIA GeForce GTX 670M, 3 Гб
Накопитель: 2x SSD 64 Гбайт (RAID 0), 1x HDD 750 Гбайт

Оптический привод: DVD Super Multi
Сеть: Ethernet 10/100/1000 Мбит/с, Bluetooth 4.0, Wi-Fi 802.11 b/g/n
Разъемы: 2x USB 2.0, 2x USB 3.0, 4x audiojacks, VGA (D-Sub), eSATA, HDMI, LAN (RJ-45), кард-ридер SD(XC/HC)/MMC/MS(PRO)/xD
Габариты: 395x267x55 мм
Вес: 3.5 кг

цена: 59 000* руб.

*в зависимости от конфигурации

+	-
мощное «железо» фирменная аудиосистема	высокий уровень шума под нагрузкой

PCMark 7: 4467 баллов
Super Pi (1M): 11.42 с
wPrime (32M): 8.05 с
Resident Evil5 (DirectX 10): 82.1 FPS
Heaven Dragon 2.5 (DirectX 10): 29.9 FPS, 753 балла

Lost Planet 2 (DirectX 9): 46.8 FPS
3DMark Vantage (all / GPU / CPU), performance: 12454 / 10886 / 21921 баллов
Battlefield 3, 1920x1080, maxQ, No AF, No AA: 43.31 FPS
Время автономной работы: 1 час 17 минут

ВЫВОДЫ

Отметим, что сейчас на рынке представлены две модификации: с 8 и 12 Гбайт ОЗУ, со стоимостью в 64000 и 67000 рублей. Также конфигурации разнятся и по объему HDD: с одним на 750 Гбайт, с парой винчестеров по 500 Гбайт каждый или с парой HDD по 750 Гбайт каждый, объединенных в RAID 0. К нам же на тестирование попал образец в топовой комплектации с 16 Гбайт ОЗУ на борту. Учитывая ценовую политику компании MSI и анализ схожих моделей, цена MSI GT60 в топовой комплектации с Super RAID будет в районе 80000 рублей. Недешево, но свои деньги этот ноутбук полностью оправдывает.

Алексей
Шуваев



«Звездные» уши

RAZER STAR WARS THE OLD REPUBLIC GAMING HEADSET



Компания Razer не устает радовать своих поклонников выпуском все новых и новых игровых девайсов. На сей раз в наши руки попала игровая гарнитура, созданная по мотивам онлайн-игры Star Wars: The Old Republic.

Большая коробка с соответствующими надписями и графическим оформлением довольно интересна, хотя распаковать устройство дело не из легких, (но однозначно из приятных! – прим. редактора). Комплектация, включая инструкции, мешочек и сменные эмблемы, достаточно богатая. Девайс выполнен в «космическом» стиле с ломаными линиями из светлого пластика. Воображение автора разглядело в них формы космических истребителей «Звездных войн». Съемные эмблемы по бокам позволят присоединиться к той или иной стороне силы. Вдобавок к этому есть пустые пластинки-шестигранники, на которых можно нарисовать или приклеить свой знак, для различия среди многих геймеров. Актуально это будет на больших «пати», где компьютеры стоят в ряд и найти свою команду проще по свету наушников, чем по затылкам. Реализована также подсветка этих эмблем, а вниз светят отдельные индикаторы, которые могут менять свет даже во время игры, в зависимости от ситуации – на выбор предоставлено 16 миллионов цветов. При желании, можно выставить какой-то определенный цвет освещения, чтобы было легче идентифицировать своих. Сами же наушники имеют регулируемое оголовье и довольно плотно прилегают к ушам. Что важно, даже после длительной игры, голова не болит и уши практически не потеют.

Это еще не все! Обладатель гарнитуры получает возможность непосредственно в игре активировать свой уникальный зелено-черный кристалл от Razer. Если раньше он был просто стильным, индивидуальным украшением, окрашивающим в зеленый цвет ваш световой меч и бластер, то после запуска патча SWOTR 1.2 он становится предметом-модификатором. Улучшить его можно у продавца на Корусканте и Дромунд Каас.

Внешний звук пропускают довольно легко, хотя регулировкой громкости можно добиться полной звукоизоляции от реальности. Но тогда надо учесть, что и все вокруг будут слышать то, что им слышать не положено. Гарнитура подключается посредством порта USB, и драйверы устанавливаются автоматически. Далее все регулировки будут доступны в системных настройках, а дополнительных утилит ставить не потребуется. И лишь в случае желания изменить цвет подсветки надо будет установить небольшую программу.

На правом наушнике установлена качелька регулировки громкости наушников и отключения звука. На левом наушнике, рядом с поворотной штангой микрофона, установлена такая же качелька регулировки громкости, но уже микрофона, и кнопка отключения этого самого микрофона. Регулировать звук на ощупь довольно легко, хотя и не так быстро, как если бы регулятор находился непосредственно на проводе. Надо сказать, что наушники выдают довольно достойный звук (гарнитура поддерживает объемный звук Dolby 7.1). Немного чувствуется переизбыток высоких частот и недостаток низких, но все исправляется регулировками эквалайзера. Просто общаться тоже довольно приятно, так как микрофон чувствителен ровно настолько, чтобы собеседник слышал хорошо тебя и плохо всех, кто окружает тебя. Кроме того, сам микрофон установлен на поворотной и гибкой ножке, поэтому довольно легко отрегулировать его положение так, чтобы твое дыхание не смущало собеседника. А то можно и напугать игрока на той стороне звуком выдоха Дарта Вейдера. Из приятных особенностей надо отметить и достаточную длину провода, ведь это оказывается важно, когда компьютер установлен где-нибудь под столом. Толстый шнур устойчив к истиранию и должен послужить дольше, чем предстоит осваивать новую игру. Так что можно рассчитывать, что наушники переживут пару апгрейдов компьютера. Если не больше. **СИ**

info

Наушники
Драйвера (динамики): 50 мм неодимовые магниты
Частотный диапазон: 20–20000 Гц
Сопротивление: 32 Ом

цена: 5000 руб.

Длина кабеля: 2.13 метра в защитной оплетке
Разъем: USB
Микрофон
Частотный диапазон: 50–16 000 Гц
Соотношение Сигнал/Шум: 50 дБ
Чувствительность (@1кГц): -37 дБ +/-4 дБ
Направленность: Однонаправленный

+	-
Отличный дизайн	Высокая цена
Смена лого и подсветки	
Не сдавливают голову	
Объемный 7.1 звук	

ВЫВОДЫ

В целом, гарнитура произвела очень хорошее впечатление, а поклонники STAR WARS точно не останутся равнодушными. Правда, есть у гарнитуры единственный минус – достаточно высокая цена. Но за эксклюзивы хочешь не хочешь, но приходится платить.

Николай
Арсеньев



Corsair Vengeance M60

**ТЕСТИРОВАНИЕ
ДВУХ ИГРОВЫХ МЫШЕК ОТ CORSAIR**



Наряду с комплектующими, вроде оперативной памяти, блоков питания и SSD, Corsair выпускает периферию – гарнитуры, акустику, клавиатуры и даже мышки. Удастся ли производителю достойно выступить на всех фронтах? Сейчас узнаем!

За все не ответим, но насчет мышек скажем и расскажем все, что узнали за недели знакомства с ними. А познакомились мы с мышкой для поклонников FPS и с мышкой для поклонников MMO.

Начнем по порядку. Corsair Vengeance M60 будет первой в нашем обзоре. Комплект поставки крайне аскетичен – мышь, краткое руководство пользователя и все. Не густо. С другой стороны, кому нужны все эти наклейки и прочая ерунда?

Мышь средних размеров, подходит для правшей. Дизайн смотрится современно и самобытно, за пластиком скрывается надежный алюминиевый каркас. Подобное решение встречается очень редко, и тут инженеров компании хочется похвалить за основательный подход. В верхней части мыши используется пластик типа Soft-Touch – приятен на ощупь и практичен. Для отделки боковых панелей подобрали шероховатый пластик, который позволяет отлично фиксировать пальцы рук. Любопытно, что задняя часть, как и передняя, не прикрыты каким-либо пластиком и можно лицезреть внутреннюю архитектуру из алюминия во всей красе. В целом, к эргономике претензий нет, но поначалу несколько странно чувствовать пустоту в правой части корпуса, лучше бы прикрыли ее пластиком.

Оборотная сторона Vengeance M60 оснащена пятью солидными подошвами, которые позволяют ей отлично скользить по поверхности ковра. На той же стороне нас ждет сюрприз в виде трех грузиков. Чтобы добраться до них, достаточно монетки – отвинтили заглушку, вынули груз, Profit! Оригинальное решение, правда грузики не сильно влияют на общий вес конструкции. Другая любопытность заключается в том, что кабель мышки расположен не посередине, а слева. Подобного встречать не приходилось, но это никоим образом не влияет на работу, и хорошо. Кабель мыши длинный, «закован» в прочную тканевую оплетку, длины хватит с лихвой (1.8 м).

Vengeance M60 оснащена восемью кнопками, основная пара разделена прорезиненным колесом прокрутки, в качестве основы использован алюминий. Ход колеса в меру жесткий и четкий. Позади него находятся две кнопки для переключения чувствительности сенсора, между ними расположился трехуровневый индикатор для наглядности. На боковую часть вынесли пару стандартных кнопок, добавив еще одну – Sniper. Оригинальная находка, позволяющая снижать уровень чувствительности, например, при прицеливании через снайперскую винтовку. Расположение кнопок и их ход продуманы отлично, качество сборки и используемых материалов на высоте. Подсветка есть, она распространяется на колесо прокрутки, а также кнопки и индикатор позади него.

В основе Vengeance M90 также лежит алюминиевая конструкция, однако мышь выглядит менее индустриально, нежели модель для FPS M60. Практически вся внешняя часть корпуса закрыта пластиком, лишь передняя сторона обнажает алюминиевые «корни», при этом кабель мыши также проходит через левую сторону.

Верхняя часть мыши покрыта знакомым Soft-Touch, тогда как правая часть сделана из шершавого пластика. Общее количество программируемых кнопок достигло новой вершины – 15 штук. Куда столько, спросите вы? На это у нас есть ответы, но будут они позже.

На верхней части кроме традиционных кнопок и колеса прокрутки находятся еще три – одна расположена недалеко от колеса, еще две потеснили левую кнопку. Если первая изначально не обладает функциями, то другие две отвечают за переключение чувствительности сенсора. Чтобы быть в курсе изменений, разработчики снабдили мышь шестью светодиодами справа. Там же находится плеяда из девяти кнопок, две из которых изначально отвечают за функции «Вперед» и «Назад», а третья играет роль Sniper, как у Vengeance M60. Отдельно хочется сказать про колесо прокрутки – это просто «песня», мягкое в работе и при нажатии, очень удобное. То же самое можно сказать про основные кнопки. Но, увы,

info

Тип сенсора: лазерный
Интерфейс: USB, проводной
Разрешение сенсора: 100-5700 dpi
Изменение разрешения сенсора: с шагом 100 dpi
Частота опроса: 125-1000 Гц
Количество кнопок: 8
Встроенная память: есть, на 1 профиль
Гирьки: есть, 6 шт
Длина шнура: 1.8 м
Размеры: 118x77x39 мм

цена: 2200 руб.

+	-
оригинальный дизайн функциональная кнопка Sniper надежность конструкции отличный сенсор	система грузиков весьма условна

и Corsair Vengeance M90



это не относится к боковому блоку: до некоторых кнопок дотянуться сложно, но это меньшая из бед, у них малый и жесткий ход, приходится с усилием нажимать. Едва ли это облегчит битву, а скорее будет попросту отвлекать. Подсветка распространяется на колесо прокрутки, кнопку позади него, а также две дополнительные клавиши рядом с левой кнопкой, не говоря уже про индикатор сбоку.

Нижняя часть Vengeance M90 включает четыре вставки для оптимального скольжения по ковру, грузиков нет.

Уделим внимание программной составляющей: для обеих мышек она примерно одинакова – стиль оформления, основные закладки, функции. В разделе Assign Buttons можно выбрать действующий профиль, отключить подсветку и досконально разобраться в настройках значений клавиш – навесить одну из стандартных функций или записать замысловатый макрос с задержками. Следующий по списку – раздел Manage Performance. Здесь можно выбрать частоту опроса USB, настроить чувствительность сенсора по обеим осям в диапазоне от 100 до 5700 dpi для каждого из режимов, под Sniper настройка проходит индивидуально. Функция Angle Snapping позволит получать более ровные линии, мышь будет дополнительно корректировать движения пользователя, попутно анализируя их.

Из любопытного отметим тест качества поверхности ковра. Есть и настройка высоты срабатывания сенсора. Штука хорошая, но попробовав даже крайние значения, существенной разницы мы не заметили.

Заключительный аккорд – Manage Profiles. M60 способна записывать один профиль, а M90 – до шести профилей в собственную память. Их можно импортировать, экспортировать, переименовывать и т.д. Если нужно больше профилей – не проблема, переходим в программный режим и через ПО записываем и сохраняем любое их количество. Для пользователей M90 компания выложила уйму профилей под игры вроде Batman: Arkham Asylum, Deus Ex: Human Revolution, The Elder Scrolls: Skyrim и другие. Не удивительно, ведь M90 заточена под MMO и RPG.

Для того чтобы раскрыть потенциал каждой мышки, мы долгое время использовали их в повседневных задачах вроде серфинга интернета, работы с документами и, конечно же, испытывали их в играх, среди которых были замечены Legend of Grimrock, Left 4 Dead 2, Torchlight, новый Batman и Skyrim.

Обе мыши достаточно велики, что сказывается на стиле управления: перекидывать мышь с помощью двух пальцев едва ли получится, куда актуальнее хват кистью. Форма корпуса в обоих случаях хорошо продумана, рука не устает при длительном использовании. Благодаря тому, что задняя поверхность Vengeance M90 полностью покрыта пластиком, она выглядит более выигрышно, колесо прокрутки просто восхитительно, но жесткие боковые кнопки смазывают впечатление. Пользоваться ими неудобно, до некоторых из них дотянуться проблематично. В общем, лучше меньше, да лучше.

Vengeance M60 более практична в обиходе. Да, корпус не полностью затянут пластиком, колесо прокрутки попроще и в ней нет обилия кнопок, зато все ладно собрано и работает четко и точно, включая дополнительную кнопку Sniper.

В обоих случаях используется сенсор Avago ADNS-9500 LaserStream, который показал себя с лучшей стороны, точность позиционирования высокая, на резкие ускорения реакция «правильная». **СИ**

info

Тип сенсора: лазерный
Интерфейс: USB, проводной
Разрешение сенсора: 100-5700 dpi
Изменение разрешения сенсора: с шагом 100 dpi
Частота опроса: 125-1000 Гц
Количество кнопок: 15
Встроенная память: есть, на 6 профилей
Гирьки: нет
Длина шнура: 1.8 м
Размеры: 120x74x40 мм

цена: 2600 руб.

+	-
обилие дополнительных кнопок отличный сенсор надежность конструкции	не всем придется по нраву расположение доп. кнопок тугое нажатие доп. кнопок

ВЫВОДЫ

В первую очередь отметим Vengeance M60, мышь удалась. И это факт. Надежная конструкция, высокое качество компонентов и сенсора вкупе с хорошей эргономикой и удобными кнопками делает ее достойным выбором для современного геймера. Vengeance M90 стоит дороже, обладает чуть лучшей формой корпуса и просто отличным колесом прокрутки, но обилием дополнительных кнопок не всем будет удобно пользоваться.

Сергей
Цилюрик



Релизы

ВО ЧТО ИГРАТЬ В БЛИЖАЙШИЕ МЕСЯЦЫ

ИЮЛЬ

6

ПЯТНИЦА

Theatrhythm Final Fantasy



3DS



ИЮЛЬ

27

ПЯТНИЦА

Brave: The Video Game



Windows, PS3, Xbox 360, Wii, DS

АВГУСТ

17

ПЯТНИЦА

New Super Mario Bros. 2



3DS



Sleeping Dogs



Windows, PS3, X360



АВГУСТ

21

ВТОРНИК

Darksiders II



Windows, PS3, Xbox 360

Sniper: Ghost Warrior 2



Windows, PS3, Xbox 360



ИЮЛЬ

20

ПЯТНИЦА

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance



3DS



АВГУСТ

3

ПЯТНИЦА

Risen 2: Dark Waters



PS3, Xbox 360

АВГУСТ

24

ПЯТНИЦА

Dark Souls: Prepare to Die Edition



Windows



АВГУСТ

31

ПЯТНИЦА

Tales of Graces f



PS3



Transformers: Fall of Cybertron



Windows, PS3, Xbox 360

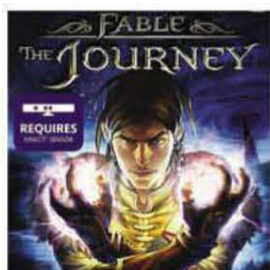


СЕНТЯБРЬ

4

ВТОРНИК

Fable: The Journey



Xbox 360



СЕНТЯБРЬ

7

ПЯТНИЦА

The Testament of Sherlock Holmes



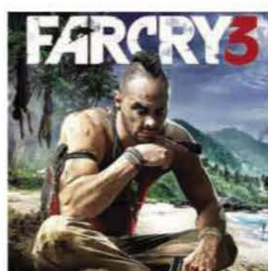
Windows, PS3, Xbox 360

СЕНТЯБРЬ

9

ВОСКРЕСЕНЬЕ

Far Cry 3



Windows, PS3, Xbox 360



ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ

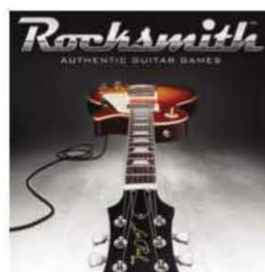
Аватарка под названием игры означает: именно этот редактор «СИ» ждет игру с нетерпением. Чем больше аватарок – тем выше рейтинг ожидаемости!

СЕНТЯБРЬ

14

ПЯТНИЦА

Rocksmith



PS3, Xbox 360

Tekken Tag Tournament 2



PS3, Xbox 360

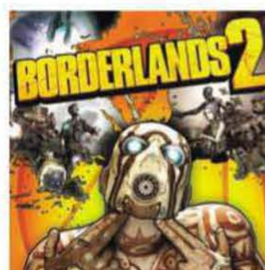


СЕНТЯБРЬ

21

ПЯТНИЦА

Borderlands 2



Windows, PS3, Xbox 360



СЕНТЯБРЬ

26

СРЕДА

Epic Mickey: The Power of Two



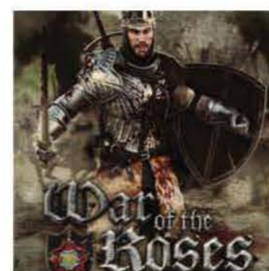
PS3, Xbox 360, Wii

СЕНТЯБРЬ

28

ПЯТНИЦА

War of the Roses



Windows



Борис Иванов



Домашнее видео

ДРУГИЕ ОБЗОРЫ ВЫ НАЙДЕТЕ В ЖУРНАЛЕ «ВСЕ КИНО»

ДЖОН КАРТЕР



Ветеран американской Гражданской войны капитан Джон Картер находит в аризонской пустыне пещеру, которая связывает Землю с марсианской цивилизацией. Переместившись на соседнюю планету, Картер обнаруживает, что слабая гравитация превратила его в супермена, прыгающего на огромные расстояния и поднимающего здоровенные камни. Вскоре после этого Картер втягивается в многовековую войну и сражается на стороне принцессы Деджи Торис.

Эндрю Стэнтон родился в 1965 году. Вдумайтесь в эту дату. Что она означает? Что режиссер «ВАЛЛ-И» принадлежит к последнему поколению, чье детство не прошло под знаком «Звездных войн». Поэтому в его душе живет маленький мальчик Энди, который искренне верит, что нарочитая, неуклюжая, но будоражащая детское воображение фэнтези-фантастика Эдгара Райса Бэрроуза – лучшее, что есть в этом жанре.

На самом деле, разумеется, Энди неправ. Бэрроуз писал сто лет назад, и с тех пор его новации успели стать штампами, многократно обыгранными, улучшенными и оспоренными в сотнях книг и фильмов. «Звездные войны» – лишь самое известное и самое влиятельное из произведений, превративших книги Бэрроуза из масскульта в антиквариат. Поэтому, взявшись экранизировать первую из книг о подвигах Джона Картера, Стэнтон гарантировал фильму запах нафталина, а зрителям – стойкое дежавю.

Тем не менее «Джона Картера» стоит увидеть. Да, это не новое слово в фэнтези-фантастике, но картина Стэнтона дьявольски красива, и она достаточно увлекательна, чтобы два часа не смотреть на часы. Пафос, размах, экшн, шутки, романтика, причудливые и страшные инопланетные чудища, привлекательные персонажи, восхитительные пейзажи, необычные механизмы... Все это в «Картере» есть. Просто не в том количестве и качестве, чтобы превратить ленту в шедевр и заставить забыть об ее «вторичности».

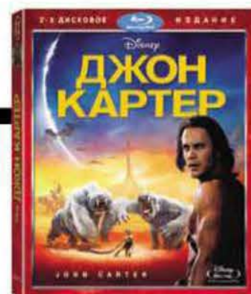


ДИСК

Давно я не видел так хорошо отполированной картинки! Фоновые «жучки» издатели победили, пленочные дефекты у изображения появиться не успели, а других проблем у свежих блокбастерных трансферов не бывает. Так что видео «Картера» практически идеально.

Звук тоже не подкачал. И английский трек, и худшая по разрешению русская дорожка радуют глубокими басами, окружающим звуком и прочими прелестями современного саунда. Правда, им слегка недостает насыщенности и агрессивности. И, конечно, обидно, что английский звук восьмиканальный, а русский – всего лишь шестиканальный.

Бонусная подборка ленты довольно странно разделена между дисками. Если издатели расщедрились на два Blu-Ray, зачем они записали почти все бонусы на диск с фильмом и оставили для дополнительного диска лишь два коротких дополнения? Впрочем, диснеевцам виднее, что и как делить. Для нас куда важнее то, что приложения «Картера» содержательны и что все они, включая занимательный аудиокомментарий, переведены субтитрами.



ДИСК
УОЛТ ДИСНЕЙ КОМПАНИ СНГ, BD50+BD25
ВИДЕО: 2,35:1 (16:9, 1080p)
ЗВУК: DD 5.1 русский (дубл., 640 Кбс), DTS-HD HR 7.1 английский, DD 5.1 украинский, DTS-HD HR 7.1 итальянский
СУБТИТРЫ: рус/англ/другие
СРЕДНЯЯ ЦЕНА: 950 рублей

ФИЛЬМ
JOHN CARTER
2012, 132 минуты
РЕЖИССЕР: Эндрю Стэнтон
В РОЛЯХ: Тейлор Китч, Линн Коллинз, Уиллем Дефо, Саманта Мортон

БОНУСЫ
Аудиокомментарий режиссера и продюсеров,
Рассказы о фильме (61 минута),
Вырезанные и расширенные сцены (23 минуты),
Смешные дубли (2 минуты),
Анонсы

ВЕРДИКТ	ФИЛЬМ	ВИДЕО	ЗВУК	БОНУСЫ	ИТОГ
Достойная и хорошо изданная экранизация классической фэнтези-фантастической книги.	7	10	8	7	8

ОБО ВСЁМ С АРТЁМОМ ШОРОХОВЫМ

? Как работает «дополненная реальность»? И кто ее придумал первым, Nintendo или Sony?

В том виде, в каком она известна геймерам, augmented reality работает за счет распознавания заранее известных изображений при помощи камеры устройств: игра считывает определенный «маяк» (как правило, это карточка с графическим кодом) и благодаря ему, например, «понимает» положение в пространстве той поверхности, к которой можно «привязать» виртуальные объекты. По желанию (и умению) разработчиков этот алгоритм может быть дополнен при помощи всевозможных датчиков или, например, системы распознавания цвета. Хорошей демонстрацией AR-технологий еще до выхода PS Move была игра EyePet: карточка-маяк в руке геймера по велению игры превращалась то в лейку, то в расческу, то в фен. Современные игры идут еще дальше, ведь портативные консоли и мобильные телефоны в обязательном порядке снабжены камерами, а технологии не стоят на месте.

Что касается вопроса «Кто же первый?», спор здесь отнюдь не между Nintendo и Sony: условным придумщиком «дополненной реальности» (как, к слову и реальности виртуальной) принято считать кинематографиста Мортона Хейлига, который еще в 1962 году построил и запатентовал аппарат «Сенсорама», разработкой которого он к тому времени занимался уже пять лет. Этот «мультисенсорный театр» был полностью механическим, но уже покушался на лавры виртуальной реальности в попытке обмануть чувства «зрителя-участника». Сам же термин augmented reality приписывается Томасу Коделлу, сотруднику компании «Боинг», и датируется 1990-м годом.

? Что слышно о фильме по мотивам Mass Effect? Когда он выйдет?

К сожалению, никаких свежих вестей. Фансайты грустят и публикуют любительские ролики, журналистские ресурсы о кино выводят всю ту же скудную информацию: за сценарий в ответе Марк Протосевич (автор фильмов «Тор», «Я – легенда», а также будущего «Парка Юрского периода»), продакшеном занимается Legendary Pictures под эгидой Warner Bros., в списке продюсеров среди сугубо киношных имен упоминаются также Рэй Музыка, Грег Зещук и Кейси Хадсон. Синопсис предполагает пересказ событий первой игры цикла. Проект находится на ранней стадии производства, поэтому имена режиссера и актеров не называются. Уверен, когда настанет «правильное время», все мы услышим о нем, невзирая на собственные желания. А до тех пор приходится довольствоваться новостями об аниме-фильме Mass Effect: Paragon Lost от FUNimation, T.O Entertainment и Production I.G. Уж он-то обязательно должен появиться в нынешнем году. Официальный сайт все расскажет и покажет: http://masseffectparagonlost.com.

? На E3 показывали ролик новой Final Fantasy, озаглавленный tech demo. Что это значит? Судя по тому, что никто об анонсе новой игры нигде не пишет, это и не игра вовсе?

Верно, не игра. Во всяком случае, пока. Tech demo, или техническая демка, это специальная демонстрация возможностей технологии, в нашем случае – нового игрового движка Square Enix, названного Luminous. Он, предположительно, в первую очередь предназначен для разработки консольных игр будущего поколения, хотя также упоминаются ПК, онлайн и мобильные платформы. Чтобы во всей красе продемонстрировать его возможности, компания и создала тот самый ролик Agni's Philosophy, для пущего эффекта использовав бренд и своего рода «идейность» Final Fantasy. Впоследствии отдельным журналистам технологию показывали более детально – записи этой презентации при желании можно отыскать в Интернете.

Что касается возможного анонса конкретной игры – пока об этом ничего не известно. История знает примеры того, как технодемки впоследствии воплощались в законченных играх, но чаще они так и остаются красивым видео для рекламы движка и прощупывания настроений целевой аудитории относительно представленных в ролике идей. От лица всех тех, кто впечатлился Agni's Philosophy, выражаю надежду на продолжение. Следить за развитием событий можно на официальном сайте: www.agnisphilosophy.com.

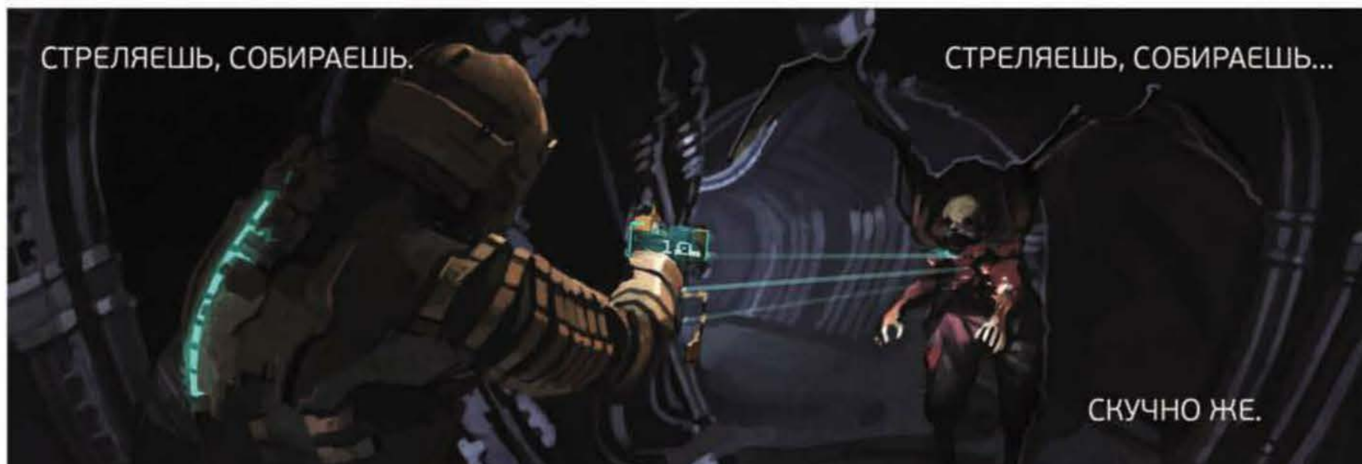


Художник: Илья Кувшинов

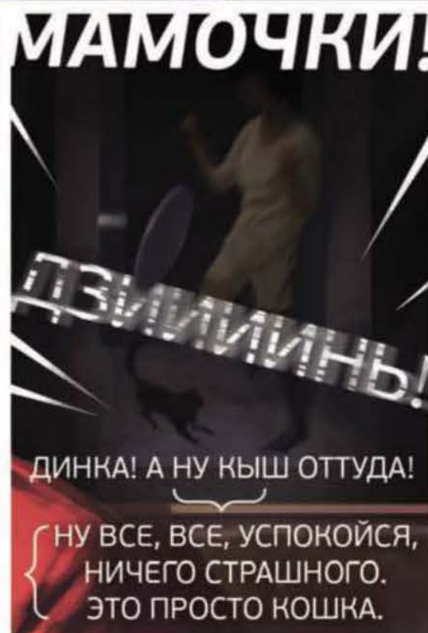
? Никак не возьму в толк. В магазинах продаются игры для ПК. В коробках, на дисках. В коробке очень часто единственное, что нужно – это бумажка с кодом на скачивание из Steam. Вводишь, качаешь, играешь... А диски куда, в окно? Подарить их нельзя, без Steam-аккаунта и кода игра работать все равно не будет. Так в чем тогда смысл? Коробку я еще могу понять – привычно, красиво, какие-то бонусы в ней могут быть, вроде саундтрека или карты. Но диски? Они же денег стоят. Да и пластмасса плохо перерабатывается.

И действительно – будто бы и нет никакого смысла. Если, конечно, скачать десяток-другой гигабайт из Сети давно не проблема. А что если проблема? Тогда-то и пригодятся диски. Если внимательно прочитать инструкцию по установке, окажется, что после активации в Steam с этих самых дисков все необходимые установочные файлы можно скопировать на HDD напрямую, не ожидая (порой подолгу) окончания загрузки. Если у вас не самый быстрый Интернет или грабительский тариф на входящий трафик, такой подход вполне себя оправдывает. Более того, во многих городах России это едва ли не единственный способ легально сыграть в «привязанную» к Steam новинку. Жаль только, не всегда все гладко. И, пожалуйста, не надо диски в окно – и впрямь для природы вредно. **СИ**

Вопросы, которые вас волнуют. Задавайте!
Письмами – на strana@gameland.ru.
Твитами – на @stranaigr.
SMS'ками – на 8-926-878-24-59.
Отвечаем с удовольствием!

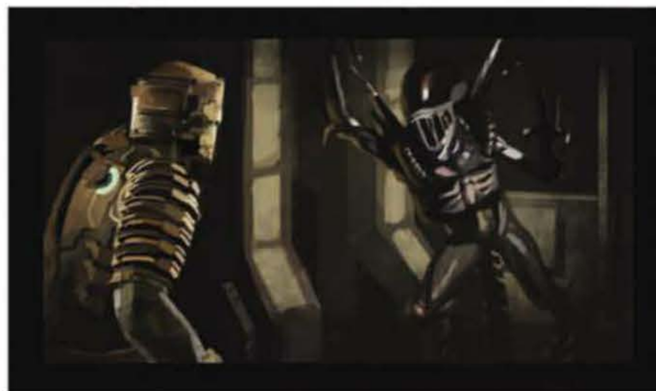

СТРЕЛЯЕШЬ, СОБИРАЕШЬ.
СТРЕЛЯЕШЬ, СОБИРАЕШЬ...
СКУЧНО ЖЕ.

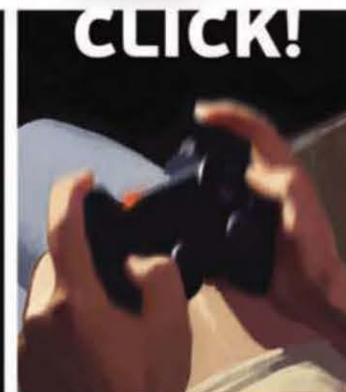

ПОЙДУ СОКУ НАЛЬЮ.


МАМОЧКИ!
ДЗИИИИИНЬ!
ДИНКА! А НУ КЫШ ОТТУДА!
НУ ВСЕ, ВСЕ, УСПОКОЙСЯ, НИЧЕГО СТРАШНОГО. ЭТО ПРОСТО КОШКА.

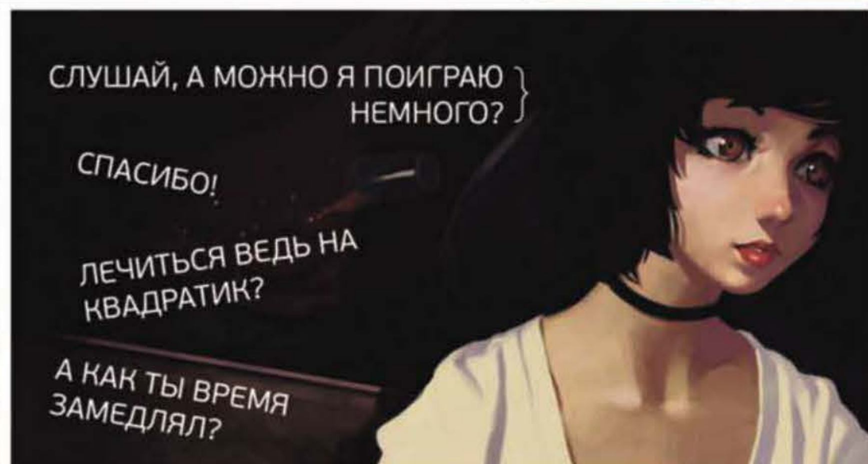

ЛАДНО, САМ УБЕРУ.
ДЕРЖИ ПОКА ДЖОЙСТИК, ТРУСИХА.


АХ




CLICK!


7


СЛУШАЙ, А МОЖНО Я ПОИГРАЮ НЕМНОГО?
СПАСИБО!
ЛЕЧИТЬСЯ ВЕДЬ НА КВАДРАТИК?
А КАК ТЫ ВРЕМЯ ЗАМЕДЛЯЛ?



TSW

ЭТИ ТРИ БУКВЫ СТАЛИ СИМВОЛОМ ОСОБОГО СТИЛЯ И ВЫСОЧАЙШЕГО КАЧЕСТВА ДЛЯ АВТОМОБИЛЬНЫХ ЭНТУЗИАСТОВ СЕВЕРНОЙ АМЕРИКИ. СЕГОДНЯ МЫ ПОСТАРАЕМСЯ ПРИОТКРЫТЬ ЗАВЕСУ ТАЙНЫ И ПОНЯТЬ В ЧЕМ ЖЕ УСПЕХ ЭТИХ КОЛЕСНЫХ ДИСКОВ.

Во-первых, это серьезный контроль качества выпускаемой продукции. Каждый диск проходит несколько уровней проверки по различным параметрам. Новейшее технологическое оборудование на заводах TSW дает гарантию того, что ни один дефект не останется незамеченным. Дело в том, что к производственному процессу здесь относятся также трепетно, как и к последующей стадии проверки изделий. Все это внимание и забота доходят до счастливого покупателя с каждым колесным диском TSW.

Во-вторых, это компания, которая думает не только о технической составляющей, но и эмоциональной. А потому каждый год на рынке появляются сразу несколько моделей первоклассных колесных дисков TSW. Наряду с универсальными дисками, которые подходят на любой автомобиль иностранного производства (при условии правильно подобранных посадочных размеров), компания выпускает специальные линейки для определенных марок автомобилей. Тем самым усилия дизайнеров направлены не на беспорядочную толпу жаждущих хлеба и зрелищ (как известно, всем сразу не угодишь), а на вполне определенных клиентов с конкретными запросами и пожеланиями. Отсюда безмерная благодарность тех, кто уже сделал свой выбор в пользу TSW, и растущий интерес новой аудитории.

РОЗНИЧНЫЕ МАГАЗИНЫ

(ЗАО «Колесный ряд»)

Москва

ул. Электродная, д. 14/2
(495) 231-4383
ул. Островитянова, вл. 29
(499) 724-8044

Санкт Петербург

Екатерининский пр-т, д. 1
(812) 603-2610

ОПТОВЫЙ ОТДЕЛ

Москва

ул. Электродная, д. 10, стр. 32,
(495) 231-2363
www.kolrad.ru

ИНТЕРНЕТ МАГАЗИНЫ

www.allrad.ru
(495)730-2927/368-8000/672-7226

www.prokola.net
(812)603-2610/603-2611

